スパロボα/ダビつく2/CAPCOM vs. SNK 2/ファンタシースターオンライン Ver.2
SEGA OFFICIAL
平成13年7月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第8号(通巻40号)
ファミ通DC
ドリームキャスト
<特別企画>
中裕司×飯野賢治×遠藤雅伸×西健一×鈴木英夫
〜東京トークライブから〜
セガ開発チーム探訪 メカトロ研
<ファン必見連載>
ハイテクアーケードワールド
セガ・コンシューマー・ヒストリー
Virtua Fighter 4 YOU
ウガ対談
7 2001 JULY
590 YEN
ファミ通.com
GameWave
ファミ通ならではの緊急速報3連発!!
スーパーロボット大戦α
CAPCOM vs. SNK 2/ダビつく2
CAPCOM vs.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
バウンティハンター サラ ホーリーマウンテンの帝王
対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ
ヘビーメタル ジオマトリックス
ガイアマスター 決戦！世紀王伝説
エルドラドゲート 第5巻/デスクリムゾンOX
サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜/セガガガ
クレイジータクシー2/ガンダム バトルオンライン
カルドセプト セカンド/クレオパトラ フォーチュン
こみっくパーティー/エクソダスギルティー ネオス
Pia♥キャロットへようこそ!!2.5/ミス・ムーンライト
プリンセスメーカーコレクション
火焔聖母 〜The Virgine on Megiddo〜ほか
注目作完全網羅
セガ6大特報!!
ファンタシースターオンライン Ver.2
ソニックアドベンチャー2/シェンムーII
コンフィデンシャルミッション/Candy Stripe〜みならい天使〜/アウトトリガー

"ネット"の向こうに、ライバルたちが待っている。
キミはもう、対戦相手には一生困らない。

対戦相手は日本中にいる。究極のカルドセプトついに完成。

Culdcept II®
カルドセプト セカンド

究極のカードボードゲーム『カルドセプト セカンド』 価格:6,800円(税別) 2001.7.12 on sale

●通信対戦可能 ●カード数が450種以上に大幅アップ ●より洗練されたゲームシステム

予約受付中!

今、下記のお店で予約すると、
ゲームで使用可能なカードデータと、
リアルカード3枚をもれなくプレゼント!!

※ご予約の際に、お店の人に特典が付くかどうか確認してください。

カードデータ

カードデータ「レオナイト」

※カードデータ「レオナイト」をダウンロードするためには、ドリームキャストからのネットワーク接続が必要になります。また、オールセプターズネットワークへの、ユーザー登録か必要となります。予めご了承ください。詳しくは、www.culdcept.comをご覧ください。

＋

リアルカード

リアルカード「レオナイト」プラス いずれか2枚

ヨドバシカメラ全店／メッセサンオー／ディスカウントショップセキゼン2号館・サンタワーズ店／さくらやゲーム取扱店／(株)ソフマップ ゲーム取扱店／ビックカメラゲーム取扱店／AZ Market立川店・青梅店／ゲームズマーヤ／メディアランド全店／エブリディ全店／ディスクユニオン ピュウ全店／シータショップ全店／あそびリーグ久米川店・メディアヒーロー／メディアシティBOM全店／BOMゲーム取扱店／ヤマギワゲーム取扱店／Bee1全店／ファミコンショップDr.ムー全店／アイ信マルチメディア館全店／BOOKSコスモゲーム取扱店／メディアショップギース全店／ラオックス(株) ゲーム取扱店／(株) なかうらゲーム取扱店／ブックエース全店／somes各店／100満ボルト (TVゲーム取扱店)／宝島王国全店 (一部店舗除く)／(株) ニノミヤゲーム取扱店舗全店／Wonder Goo全店／ファミコンランド全店 (一部店舗除く)／メディアバック全店／そうご電器YESゲームスクエア全店／ファミーズ全店／マジカルガーデン全店／マジカルステーション全店／遊ING全店／ドキドキ冒険島全店 (一部店舗除く)／スーパーソフトボックス全店 (一部店舗除く)／MAGMART全店／ゲームプラザ 元気302／ゲームフリークまさご店・岩出店・ガリバー店／ゲームステーションアズ全店／ノジマゲーム取扱店全店／全国のわんぱくこぞうグループ／エマーソン全店／ベスト電器LiMB TVゲーム取扱店／ファミコンショップ桃太郎全店 (一部店舗除く)／TVパニック各店／ALIVE各店／シーガル大和町店・五輪店・北根店・泉バイパス店・石巻店・札幌元町店／上新電機(株)TVゲーム取扱店舗／古本市場全店

※「順不同」※詳細に関しましては公式HPをご確認ください。

DIRECT http://www.d-direct.ne.jp

Dreamcast

大宮ソフト

enterbrain
Eager Beaver

今どき、1,900円で遊べと言われたって、CDも買えないし、カラオケもムリ。ゲーセンなんてものの数十分だろうし、漫画なんかすぐおわっちゃう。下手すりゃ交通費だけでそんぐらい使っちまうっつーの。で、オレらに1,900円で何しろっていうわけ。

え?ネットバーサス?

ネット対戦で熱くなれ! ネットバーサス全7タイトル好評発売中!

時空を超えた4人打ち。「麻雀」
先の、さらにその先を読む。「将棋」
迫り来る、包囲網。「囲碁」
ここが勝負強さの見せどころ。「花札」
機を見て、スキを突く。「五目並べと連珠」
知的戦略&かけひき。「チェス」
白vs黒の攻防。「リバーシ」

PRIME 株式会社アットマーク Atmark Entertainment 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1-2 淡路町サニービル6階 TEL03-5295-3727 FAX03-5295-3777

CONTENTS

COVER
Motif: PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
Illustration: SONICTEAM

FAMITSU DC ORIGINAL

発行 株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850(営業局)

FAMITSU DC EXPRESS

ファミ通DCエクスプレス★JULY 2001

EVENT

新ハードの登場で盛りあがったE3を徹底リポート!!

5月17～19日（現地時間）にアメリカ・ロサンゼルスで、世界最大規模のゲームショウ"Electronic Entertainment Expo"（通称E3）が開催された。今年の話題はなんといっても仁義なき"新世紀ハード戦争"。ひとり勝ちが常識のこの業界で勝ち残るのはどこなのか。プラットフォームメーカー3社の動きをレポートしていく。

ソニー・コンピュータエンタテインメント

王者ソニーのつぎなる戦略は、やはりネットワークだった。開催前日行われた発表会で、アメリカ大手ネットワーク業者アメリカオンライン社（AOL）との提携を発表。ブラウザには『ネットスケープ』の採用が決定している。また、PCではおなじみのブラウザ向けプラグイン『リアルプレイヤー』『フラッシュ』の採用も予定。ネットワークアダプタも11月に39.95ドルで発売を予定している。E3会場はプレイヤブルなソフトの展示が中心。隠し球の『ジャック×ダクスター　旧世界の遺産』『SOCOM. U.S. Navy SEALs』を出展していたが、新作、期待作に飢えた業界人の足を止めるには少々力不足だったようだ……。

任天堂

11月5日に北米での発売が決定したゲームキューブ（価格未定）を要する任天堂ブースは、連日大盛況。動くのもままならないほどの混雑で、宮本作品となる『ルイージーズマンション』と『ピクミン』はいつ訪れても長い行列が。そのほか6タイトルのゲームキューブ用ソフトも人気で、異様な盛りあがりを見せていた。また、こっそりゲームキューブ用のモデムを展示していたのは印象的。このほかDVD再生可能ゲームキューブ、メモリカード、GBアドバンス用カードリーダーなど注目機器が満載。任天堂の反撃が始まった。

マイクロソフト

新規参入となるマイクロソフトのXboxは、11月8日、299ドルでの発売が決定した。ネットワーク機能、ハードディスク搭載でこの値段はかなりの低価格。ネットワークゲーム参入メーカーは27社に及び、発表会ではカプコンの正式参入も決定。同時に『幻魔 鬼武者（仮題）』『ディノクライシス3』などが開発中であることも明らかになった。会場には試遊台がずらりと並べられ、アクション大好きの外国人がブースを占領。ネットワークとアクション、これがアメリカでのXboxのウリとなるようだ。

←縮小傾向にある日本のゲームショウとは対照的に、例年よりも人出が多かった今年のE3　新ハードの登場が盛りあがりに拍車をかけた

➡目玉となるソフトがなかったソニーブース、隣りたった任天堂ブースと比べると…

⬆熱気あふれる任天堂ブース　人気のピクミン　はセガのクリエーター陣に絶賛されていた

マイクロソフト　ゲームシニアバイスプレジデント

ロバート・バック

日本では今年の夏にリリース時期、価格、発売ソフトなどを発表する予定があります。また、日本ではまだインフラが整備されていません。その点に関しても、我々はNTTコミュニケーションズさんと協力し、我々が日本のインフラを整備できると考えています。ぜひXboxに期待してください。

SEGAのクリエーター大集合!!

17日、セガブース内にて制作会社11社の代表が集まり、今後の展開、開発状況に関する発表が行われた。ここでは新作を発表した主な代表のコメントをまとめて紹介していく。

● AM2 of CRI　鈴木氏

『シェンムーⅡ』について、すでにデバッグ状態にあること、約1000キャラ登場し、ボリュームは前作の10倍、140ものイベントがあることなどを説明。『VF4』に関しては、PS2でもアーケード版と遜色のないものが出せるとコメントした。

● ヒットメーカー　小口氏

『ダービーオーナースクラブ』をオンラインゲームとして来年初冬に日本で発売し、マルチプラットフォームで展開することを発表。また、Xboxでまったく新しい『クレイジータクシー』を来年初冬に出すことも判明した。

● スマイルビット　川越氏

ふたつのアナログスティックを使用し、自由な移動と視点で大量に出てくる巨大なムシを倒す『ガンヴァルキリー』と、『ジェットセットラジオ』の新作『JSRF』の映像を公開。ハードはともにXbox。

➡セガはこの強力な布陣で最強のサードパーティーを目指す

● ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ　水口氏

PS2の新作となる『K-Project（仮題）』の映像を初公開。未来を舞台にした3Dシューティングで、コンセプトは"すべての音には色と形がある"。開発状況は60パーセントほどで、来月か再来月には何らかの発表ができる、専用の入力装置も考えているとコメント。

● アミューズメントヴィジョン　名越氏

『スーパーモンキーボール』をデモ映像とともに解説。また『バーチャストライカー3』の映像も公開。ハードはどちらもゲームキューブとなっている。

● ソニックチーム　中氏

GBアドバンス『ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス』は4人のキャラから選べ、さらに4人対戦も可能。またゲームキューブ版『PSO』は4人同時プレイ可能のものを出展。まだまだいろんな形で成長させていきたいとコメント。

SEGAのマルチプラットフォーム戦略が見えてきた 世界ナンバーワンのサードパーティーとなるために!

今年の1月にソフトのマルチプラットフォーム展開を発表したセガ。しかし、それ以降大きな発表がなかっただけに、今回のE3ではセガの動向にも注目が集まっていた。

そして、17日に行われた発表会でその回答を見ることができた。セガ・オブ・アメリカ社長ピーター・ムーア氏は「多機種にわたって革新的なラインナップを提供していくつもりです。セガにはゲームソフト開発会社として成功するだけの優秀な人材と経験があります。基礎固めができれば、あとはうなぎ登りとなるでしょう」とコメントし、23タイトルのソフト群を他機種へと投入していくことを発表。ナンバーワンソフトパブリッシャーになるための準備は水面下で着々と進められていたのだ。

実際、ブース内にはPS2、Xbox、ゲームキューブ、ゲームボーイアドバンスのソフトがズラリ。なかでもゲームキューブの『スーパーモンキーボール』『PSO』(開発期間は約1ヵ月)の2作品は、完全にプレイヤブルな状態での出展。セガの技術力の高さをあらためて実感させられた。

また「今後はサードパーティーとしての地位を築いていくと同時に、DCへのサポートにも力を入れていきます。ですから今期少なくとも30タイトルは出していくつもりです」とコメント。そう、セガのハートはいつでもここにあるのだ。セガの今後に期待したい。

⬆Xboxの発表会で演説するセガ・オブ・アメリカ社長ピーター

E3で見つけた日本移植未定の…… DC NEW GAME

Ooga Booga
4人の魔術師、トゥイッチー、ホッティ、ファッティ、フードゥーたちが聖なるウーガブーガのハートを勝ち取るため戦う、南国島でのアクションドタバタ。

NCAA College Football2K2
カレッジフットボールゲーム。チャンピオンシップ、ボールゲーム、2002年ローズボール・ナショナルチャンピオンシップゲームなど、好きなデビジョンを選択可能。

SEGA of America 副社長 チャールズ・ベルフィールド インタビュー

—E3の反響は?

チャールズ 非常に大きく、いまアメリカではナンバーワンのソフトハウスになるのではないかと言われています。全部のプラットフォームについて強力なラインナップがそろっていますから。2年間でナンバーワンサードパーティーメーカーになるのが我々の目標です。これからは任天堂もソニーもマイクロソフトもセガを必要とするようになります。そうすることによって資金も入ってきて、ますますユニークで新しいソフトを作っていけると思います。アメリカでトップになるにはスポーツゲームが欠かせません。その点、セガには『2K』シリーズという強力なスポーツブランドがあり、しかも自社コンテンツが充実しています。このようにスポーツと自社ブランドすべてがそろっているのはエレクトロニックアーツなどではなく、セガしかないのです。

—どのハードに注目していますか?

チャールズ もちろんDCです。ハートはいつでもここにあります。これからもずっとやっていきたいですね。

SEGA マルチプラットフォームタイトル群!!

GAMECUBE
Super Monkey Ball (仮題)
Phantasy Star Online (仮題)
Virtua Striker3 Ver.2002 (仮題)

Xbox
Crazy Taxi Next (仮題)
GUN VALKYRIE
House of the Dead3
JSRF Jet Set Radio Future (仮題)
Panzer Dragoon
Sega GT2002
NBA2K2
NFL2K2
Bseball2K2

GAME BOY ADVANCE
ChuChuRocket!
Advanced Columns (仮題)
Puyo Puyo
Sega Smash Pack
Sonic The Hedgehog Advance (仮題)

Play Station2
K-Project (仮題)
Space Channel5
NBA2K2
NFL2K2
Virtua Fighter4

Alien Front Online Dreamcast

⬅地球人とエイリアンとの戦いを描くアクション。ボイスシステム内蔵。

Sega Bass Fishing 2 Dreamcast

⬅人気フィッシングゲームの続編。魚の動きはさらに洗練された。

GUN VALKYRIE Xbox

⬅近未来の戦場を舞台にした3Dガンシューティングアクション。

JSRF Jet Set Radio Future (仮題) Xbox

⬅爽快ストリートアクション。DC版とは画質がガラッと変わっている。

Super Monkey Ball (仮題) GAMECUBE

⬅ボールを転がしてゴールまでの速さを競う、単純明快アクション。

Phantasy Star Online (仮題) GAMECUBE

⬅究極のネットワークRPG。移植はもちろん「Ver.2」の内容となる。

Virtua Striker3 Ver.2002 (仮題) GAMECUBE

⬅現在アーケードで好評稼動中 サッカーゲームの最高峰が家で遊べる!

Advanced Columns (仮題) GAMEBOY ADVANCE

⬅落ちゲーの名作がGBアドバンスに登場。オリジナル要素が楽しみ。

Puyo Puyo GAMEBOY ADVANCE

⬅連鎖が楽しい落ちゲーの定番。かわいいキャラクターも魅力的なのだ。

Sonic The Hedgehog Advance (仮題) GAMEBOY ADVANCE

⬅今年で生誕10周年を迎える音速のハリネズミが任天堂に殴りこみ!!

ゲームキューブ参入を決定した ふたりの社長に緊急インタビュー

任天堂ゲームキューブで、早くもプレイヤブルな状況のロムを出展した、ソニックチームの中氏とアミューズメントヴィジョンの名越氏に、ゲームキューブの印象、開発状況などを伺った。

ソニックチーム 代表取締役 中 裕司

ゲームキューブの印象からお聞きしたいのですが。

中 N64は非常にソフトを作りにくかったハードということですが、そこを改めて研究し、作られたハードがゲームキューブということで、非常にソフトを作りやすいような設計になっていると感じています。セガもサターンというソフトを作りにくいハードを設計したことがありまして、その反省を込めて作ったのがDCなんです（笑）。そういう意味でもハードに同じ流れ、匂いを感じています。今回出展した『ファンタシースターオンライン（仮題）』は、約1ヵ月で仕上げました。任天堂さんがアピールしている作りやすいハードというのを実証できたのではないかと思います。もちろん、いちばん作りやすいのはDCなんですけれど（笑）。

でも、約1ヵ月でプレイヤブルな状態での出展なんて、信じられない速さですね。

中 DCが発売されてから3年後に出るハードですから、それだけ性能も向上しています。いつもそうなんですが、プログラムをマシンパフォーマンスに合わせるのがたいへんなんです。今回その部分がスムーズにいったのが大きいです。

ハードの研究は長くやっていたのですか？

中 今年の初めごろから担当していた者がいまして、約2ヵ月ぐらいどういったことができるのか、研究していました。そして3月ぐらいにE3に出そうという目標をもって、そこから本格的にスタートしています。でも、DC版をそのまま移植するのではなく、何かやろうと考えたときに、1台で4人同時プレイを実現できないか模索してみました。開発では4台並べてチャットなどせずに、しゃべりながらプレイしているんですが、これが非常に楽しい。これを実現したのが、いま展示している4人同時プレイ可能バージョンということです。とはいえ、まだまだ新しいアイデアや目標としたことは入っていないんですよ。4分割プレイを小さなモニターで行ったときの問題などもクリアーされていませんから。プレイしやすい画面構成に仕上げるよう、試行錯誤しています。

4分割ならではの遊びかたもできるということですか。

中 いや、まだ正直言って細かい部分というのは決まっていません。とにかく開発を始めてから1ヵ月ちょっとの状態ですから（笑）。セガの技術力と僕らの熱意というものを感じ取っていただければと思います。

気になるのはネットワークに関してなんですが…。

中 これに関してはノーコメントですね。任天堂さんしだいということで（笑）。僕としてはぜひネットワークで遊んでほしいと願っています。

他のハードに関しては、どのようなスタンスなんでしょうか。

中 もちろんまったくやらない、なんてことは考えていません。現在ソニックチームが開発できるハードは8個ほど存在していますが、その中からどのハードにするか決めるには、ゲームの内容、どんな遊びを提供できるのかで決めていくしかないと思います。いつなんどきどのハードをやるのかわかりません。まだまだDCをやるかもしれませんよ（笑）。

僕らの熱意とセガの技術力をこの作品で感じとってほしい

プラットフォームをゲームキューブにした理由を教えてください

名越 ここまでハードの性能が向上してくると、もうどのハードでもたいがいのゲームは出せるわけです。そのハードの特性と180度きっちり正反対の場合はキツイと思いますけどね。だから、ハードを選択するときに性能で語るのはもうおかしいと思っています。そのメーカー、ハードが好きか嫌いかで選んだほうが純粋で、僕はいいと思うんですよ（笑）。そのほうが、自分として責任が取れるかなと思っています。

実際に開発してみて、ゲームキューブの印象はどうでした？

名越 ファミコンからN64までステップアップしていった中で、自分たちで反省点があるはずなんですけど、それをみごとにクリアーしているいいハードだと思います。

ゲームキューブは低年齢層に向けたハードだと感じてますか？

名越 任天堂さんのハードというのはファミリー向けと言いますか、全年齢向けと言いますか、子どもを中心にしながら、上の層にもアピールできるハードという印象をもっています。だから、どこに向けて出しても意外と当たる可能性を持っているハードだと思うんですよ。軸となる部分が下の年齢にあるのは事実ですが、コンテンツしだいでどこまでも伸びるような印象をもっています。

スーパーモンキーボール（仮題）なんですが、発売時期はハードと同時になりますか？

名越 発売は同時が可能なスケジュールで進行しています。『バーチャストライカー3 Ver.2002（仮題）』については年が明けて、そうそうに行ければいいかなぁというところです。ワールドカップの時期よりも早く出すことは可能だと思いますね。

これから開発の中心はゲームキューブとなるんでしょうか？

名越 開発のアドバンテージがありますから、中心になるのは自然だと思います。この2タイトル以外にもいろいろ考えてはいます。

たとえば、テイトナとか

名越 よく言われるんですけど、DCでネットワークも含めてしっかりした作品を作りましたし、あれと同じものを作ってもしかたがないですからね。任天堂さんがリアル系ドライブをリリースすることはまずないので、ハードの中でニーズはあると思うんですけど、僕はそういう観点でゲームを作る人ではないので……。出すとしたらアーケードがさきになるのかもしれませんね。

コンシューマーのオリジナルタイトルを出していく予定は？

名越 このふたつのタイトルは、そのためのステップなんですよ。今後のことを考えると、同じ展開をしていてはもうダメなのかなぁと思っています。そこで差別化されるものって考えると、ネットワークタイトルに行き着くんですよね。そういう意味ではネットワークを使ったオリジナルコンシューマータイトルを出したいかな、とは思っています。来年のE3になんらかの発表ができれば理想的ですが、まずはネットワークに強いプラットフォームを見つけてからになりますね（笑）。

アミューズメントヴィジョン 代表取締役 名越 稔洋

今回はネットワークのオリジナルソフトを出すためのステップです

編集長相沢のE3取材後記

期せずして北米で3日違いの発売となるゲームキューブとXbox。それを迎え撃つPS2はソフトがようやく熟成されつつある。今回のE3は例年にない超満員。業界の関心の高さがうかがえる。一般的には任天堂への評価が抜群だった今回のE3。だが今回は招待者だけが入れるセガブースを訪れた人は、セガの再生を確信できたに違いない。くわしくはP87のコラムでも触れているが、一連の計画を具体的に実施しつつあるところにセガの有言実行的な凄さがある。

ゲームキューブへの移植の速さをソニックチームの中社長は「つくりやすいマシンだから」と謙遜する。協力して研究してきたアミューズメントヴィジョンの名越社長は「ぼくたちは業務用基板を、ソニックチームには家庭用のハードを開発し、ともにハードの能力を引き出せる優秀なプログラマーがいたからできたのでは」と分析する。セガブースにはSCE・久多良木社長も訪れ『JSRF』を熱心に観察し、セガのスタッフが各ハードメーカーの発表会やパーティーに参加する。新生セガのスタートを実感した。最後に、任天堂はネットワークに慎重との説もあるが、米国任天堂オンライン担当のジム・メリック氏にキューブ版『ファンタシースターオンライン』について聞いたところ「未定だけれど、オフラインよりオンラインのほうが楽しいからね！」。セガへの期待の片鱗を垣間見ることができた。（相沢浩仁）

ソニック生誕10周年記念!! 2日間限定の誕生パーティーへ行こう!!

'91年6月23日、メガドライブ版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のアメリカでの発売から今年で10年目。いまやセガの顔とも言うべきソニックも生誕10周年を迎えるわけだが、その記念イベントとして、"SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan"が開催されることになった。

6月23日(土)、24日(日)の2日間限定での開催となるこのイベントは、東京・大阪・名古屋・福岡・札幌の全国五大都市にて敢行される。当日は、ソニックチーム、代表取締役・中裕司氏と、『ソニックアドベンチャー2』でディレクターを務める飯塚隆氏が全国を縦断して、ソニックの誕生日を祝うのだ。イベントでは、両氏の握手会のほか、記念撮影やメモリアルグッズのプレゼントなども予定されているぞ。

また、6月23日、24日には全国のゲームショップで『ソニックアドベンチャー2 バースデイパック』の限定発売も決定。『ソニック2』のソフトに加え、音楽CDやヒストリーブックが特典としてついた、ファンにはたまらない一品となっているのだ(詳しくはP39を参照のこと)。さあ、みんなでソニックの誕生日を祝おう!

誕生10年を記念して五大都市でのイベント実施!!

←↓今年は"ソニック"10周年。ちなみにハースデイパーティーはアメリカでも予定されているとのこと。ワールドワイドの人気を誇る"ソニック"ならではのスケールの大きさだね。

日時	場所	住所
6月23日(土)		
10:00〜	YES手稲ソフト館	札幌市手稲区前田5条11丁目
15:00〜	マジカルガーデン港店	名古屋市港区小碓4-554-1
18:00〜	ソフマップ大阪・なんば店 ザウルス1	大阪市浪速区日3-6-18
6月24日(日)		
10:00〜	ベスト電器 福岡本店	福岡市中央天神1-9-1
15:00〜	幕張メッセ(ワールドホビーフェア セガブース内)	千葉市美浜区中瀬2-1

試遊台300台超! 最新ゲームが大集合!! "テレビゲームキングダム2001"開催

6月16日(土)〜17日(日)、東京ドームプリズムホールにおいて、"テレビゲームキングダム2001"が開催される。ゲームショップTVパニックなどでおなじみの、明響社主催によるこのイベントには、セガ、カプコン、ナムコといった50社を超えるゲームメーカーが集結。会場には300台以上の試遊台が設置され、最新のゲームを体験することができるのだ。

当日はゲームソフトを特別価格で販売。いまではすっかり入手しにくくなった、サターンソフトの販売なども予定されているぞ。そのほか、会場だけのレアグッズも。また、ステージでのゲーム大会や大抽選会なども行われるのだ。さらに、両日とも先着1000名に"お楽しみ袋"をプレゼント。

"ユーザーの方の純粋にゲームを楽しんでもらいたい"という主旨のもと開催されるこのイベント、ぜひ足を運んでみてください。

本イベントのチケットを20組40名にプレゼント。希望者はP146のあて先「テレビゲームキングダム」係まで。締切は6月11日必着です。

日 時　6月16日(土)
10:00〜19:00
6月17日(日)
10:00〜18:00
※最終入場は閉場の1時間まえまで
会 場　東京ドーム プリズムホール (JR、都営地下鉄 水道橋駅・下車3分)
入場料　500円(中学生以下は無料)
問合せ先　03-5371-5545 (テレビゲームキングダム2001イベント事務局)
URL　http://www.tvpanic.com

明響社(主催)に聞く! 今回のイベントの意義とは?

当社主催のイベントは'98、'99年の大阪に続いて今回で3回目の開催になります。

じつは、今回のイベントはゲーム業界に対するアンチテーゼでもあるんです。いま、「ゲームが売れない」と言われていますが、けっしてそういうわけではなくて、販売チャンスが減少しているだけなんです。ユーザーの方にきっちり新品を届けようと思ったら、ゲームを手に取って実際に遊んでいただく場所を提供しないとダメなんです。ところが、いまはどうにもビッグタイトルだけに偏重している傾向があるように思います。どこかで変えないとマズイという危機感はありますね。

そこで、今回のイベントはユーザー層の底上げと再活性化のために企画しました。ですので、会場内は過度な装飾はせず、そのぶん来ていただいた方へのサービスを第一にしています。

各メーカーさんには主旨を理解していただき、今回はほとんどのメーカーさんに参加していただくことになったものうれしいことです。ユーザーの方には最大限遊んでもらえるイベントになると思いますのでぜひいらしてください。

明響社 営業本部 商品仕入 兼 販促企画 担当部長 松村由貴

ソニック10周年のイベントもあるよ! "第14回次世代ワールドホビーフェア"

来る6月23日(土)〜24日(日)、千葉県・幕張メッセにおいて"第14回次世代ワールドホビーフェア"が開催されることになった。最新のおもちゃが集結するこのイベントでは、セガやカプコン、ナムコ、バンダイといったゲームメーカーも多数出展。最新のゲームで遊べるのだ。そのほか多数イベントも用意されているぞ。

しかも、上で紹介したとおり、24日には15:00〜セガブースにて中さんや飯塚さんが出演しての『ソニック』10周年記念イベントが予定されている。入場料は無料とのことなので、ゲームファンは出かけてみてはいかが?

↑過去のイベントの模様から。最新のホビーに触れるいい機会だ。

日 時　6月23日(土)・24日(日)
9:00〜16:00
会 場　千葉県・幕張メッセ
入場料　無料
問合せ先　03-5389-8101 (次世代ワールドホビーフェア事務局)
※祝日を除く月〜金
URL　http://www.whobby.com

TOPIC 期待のアーケードマシンがめじろ押し "セガ・プライベートショー2001～春～"

5月18日、都内にて"セガ・プライベートショー2001～春～"が開催された。業者向けの展示会であるこのイベントには、夏以降に発売されるセガの業務用ゲームが多数出展。会場にはセガ・共同最高執行責任者の香山哲氏も顔を見せ、アーケードに対するセガの力の入れようをうかがわせた。

盛り上がった会場だが、なかでもいちばんの話題は、やはり『バーチャファイター4』。当日は開発中の実機に触れられた。関係者はそのクオリティーを目の当たりにして、さらに期待を高めたふうだった。また、携帯電話と連動しての新システム"VF-NET"も注目を集めていたぞ（詳細はP135）。7月下旬の稼動予定が待ち遠しいところ。

また、会場ではAM2 OF CRIの『BEACH SPIKERS』やヒットメーカーの『CRACKIN' DJ PART2』などが初お目見えし、大きな注目を集めていたのだ。

←↑会場の話題を独占していた感のある『バーチャファイター4』。業務用の命運を握るソフトだけに、注目度の高さはある意味当然か。iモードとの連動など、新しい試みにも注目したいところだ

↑こちらはビーチバレーをモチーフにした『BEACH SPIKERS』。爽快な操作感が魅力なのだ。

↑『CRACKIN' DJ PART2』も初お目見え。新曲22曲が追加されている。さらなる上級向けバージョンもあり。

モバイル情報局DC うららがダンス！ダンス！ダンス！ J-フォン対応『スペースチャンネル5』

6月に発売予定のJ-フォンの新機種"J-SH07"に、Java対応のコンテンツとしてユナイテッド・ゲーム・アーティスツの『スペースチャンネル5』が内蔵される。このコンテンツは、待ち受け画面でうららが踊ったりといった内容になっているのだ。そのほか、通話後にアンケートに答えることで、通話者との相性を判定してくれる。また、コンテンツを使用することで謎のキャラが使用可能になるサービスもあるぞ。

←待ち受け画面でポリゴンのうららが踊る。見ているたけて楽しいね。着信音をうららの声にすることも可能。

➡選択形式のアンケートに答えることで、通話者との相性などがランキング形式で表示されるのた。

MEDIA EXPRESS

人気RPG『エターナルアルカディア』のドラマCDがいよいよここに完結。

エターナルアルカディア トラマCD Vol.2

●発売中　●定価：2625円（税込）
●発売元：イーガービーバー
●販売元：ワーナーミュージック・ジャパン
●企画・制作：エンターブレイン

今回は広大な砂漠を舞台に壮大なストーリーが展開される。もちろんオリジナルストーリーだ。関智一、川上とも子、堀江由衣といった人気声優が集結しているのも魅力。

エターナルアルカディア ドラマCD Vol.3

●発売中　●定価：2625円（税込）
●発売元：イーガービーバー
●販売元：ワーナーミュージック・ジャパン
●企画・制作：エンターブレイン

オリジナルドラマCDもいよいよ完結！　宿敵バルア帝国との壮絶な戦闘が描かれる。購入者のなかから抽選で、特製ジャケットポスターをプレゼントする企画もあり。

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格
5月26日	メルクリウスプリティ公式設定資料集	ソフトバンクパブリッシング	2000円
5月31日	エクソダスギルティーネオス　公式ガイドブック	エンターブレイン	1200円
6月6日	ファンタシースターオンラインバージョン2 パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1600円
6月25日	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～原画&設定資料集	ソフトバンクパブリッシング	未定
6月下旬	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～攻略ガイド下巻	ソフトバンクパブリッシング	未定

TOPIC "デ・ジ・キャラットまつり"にて『Memories Off 2nd』の声優が発表!!

5月13日に行われた"デ・ジ・キャラットまつりin 東京ビッグサイト"において、キッド期待のタイトル『Memories Off 2nd』のキャスティング発表が行われた。当日は、前作に出演していた那須めぐみさん（今坂唯笑・役）と間島淳司さん（稲穂信・役）を司会に、楽しいトークショウがくり広げられたのだ。早くも皆さんのチームワークもばっちりだったぞ。

↑左から、池澤春菜さん、菊地志穂さん、南里侑香さん、仲西環さん、千葉紗子さん、水樹奈々さん。

MOVIE たくさんのゲームに影響を与えた『ダンジョン&ドラゴン』ついに映画化!!

数多くのゲームソフトに影響を与えたテーブルトークRPGの名作『ダンジョン＆ドラゴン』。サターン版が発売されたことでもおなじみの、この名作RPGが今回映画化されることになった。

本作では『マトリクス』を手がけたジョエル・シルバー制作総指揮に、監督／コートニー・ソロモン、出演／ジェレミー・アイアンズ、ソーラ・バーチなどそうそうたるスタッフが集結。剣と魔法の世界を舞台に、壮大なファンタジーが展開されるのだ。6月下旬よりニュー東宝シネマほか全国東宝洋画系にてロードショー予定。

↑かねてから待望されていた映画化がついに実現。200頭にもおよぶ竜の戦闘シーンも見どころのひとつ。

6月11日、18時～東京・九段会館にて行われる、本作の試写会のチケットを25組50名に。希望者はP146のあて先「D&D」係。締切は6月5日必着。

※このコーナーのプレゼントの発表はすべて発送をもって代えさせていただきます。

NEWS Close-up

セガとソニーのコラボレーションによる"セガベストアルバム"とは？

この年末、セガ・ゲーム音楽のベストアルバムが発売される予定だという。しかもいま、その人気投票がインターネットで実施されているのだ。このセガコンテスト(略して"セガコン")を企画しているのが、ソニーの系列会社、SME・ビジュアルワークスとセガ系列のウェーブマスター。

最近のセガではマルチプラットフォーム体制が盛んであるけれど、ゲーム音楽の分野でもソニーとセガとのコラボレーションが実現されたのだ。編集部では、さっそくこの企画の立案者である SME・ビジュアルワークス、市川育亜氏とウェーブマスター、小泉一夫氏に話を伺うことにした。

⬅SME・ビジュアルワークス企画制作第3部／市川育亜さん(左)と、ウェーブマスター チーフ コピーライトアドミニストレーター 小泉一夫さん

ファンのノリを大切にアルバムの楽曲を選定

まずは、いっしょにお仕事をするようになったきっかけを教えてください。

市川　もともと私がセガファンでして(笑)、どうせならダメモトで好きなメーカーに行ってお話だけでもしてみよう、という思いつきがきっかけなんです。

小泉　それで、お話をいただいたのですが、おもしろそうな企画であれば、うちはいつでも大歓迎ですから、協力させていただくことにしました。

とはいえ、最初からベストアルバムの企画があったわけではないんです。何回か話し合いを経たうえで、ベストアルバムでいこう、というになりまして。

一般公募というアイデアもそのときにでてきたのですか？

市川　じつは最初は自分たちで選曲していたんです。それで、うちにもセガファンが多いものですから、盛り上がって選曲していたのですが、やっぱりどうしても自己満足に近くなってしまうんです。それと、版権の問題で入れやすい曲とかもあるわけで、どうしても企業寄りになってしまう恐れもある。それで、どうせ最初からユーザーのノリだったので、最後までユーザーのノリを徹底させようということで、ネット投票にすることにしたんです。

投票状況はどうですか？

市川　実際のところ、スゴイ数の投票をいただいています。

小泉　しかも、冷やかしとかが一切なくて、みなさんマジメで情熱的なんです。ちゃんとコメントを書いてくださっているし。

それにしても、セガのゲーム音楽といってもものすごい量があると思うのですか、音源とかはどうするんですか？

小泉　基本的に全部オリジナルを予定しています。

市川　オリジナルにしてほしいという要望が圧倒的に多いんですよ。

小泉　音源指定をしてくださる方もいますよね(笑)。楽曲に関しては古い曲になると音源の確保がたいへんになるかもしれませんが、たとえ倉庫から基板を漁ることになってでも、なるべく当時の音を再現するつもりでいます。せっかくユーザーの方に投票していただくんだったら、最大限それを尊重したいと思っているんです。

どんな作品に投票が集まっているんですか？

小泉　『アウトラン』とか『スペースハリアー』とか、かつての名作に投票がありますね。あと、サターンで音楽に凝れるようになってからできた作品、『パンツァードラグーン』とか『バーニングレンジャー』とかも目立ちますね。まあ、現状ではどれが多いと言える段階ではないんですが。

市川　あと、CD化されてない作品の投票もけっこうありますね。

小泉　あんまり音楽が前面に出ることのないソフトへの投票が意外と多いですよね。

市川　単独ではサントラが出しにくいソフトもありますしね。実際、すでにサントラが出ているソフトだったら、それを買えば事足りるわけですから。そういう意味でもネット投票というのは効果的だったと思います。

最後に抱負を。

市川　とにかく投票してくださる方が多いのでうれしいですね。発売は秋口から年末にかけてを予定しているのですが、いいものを作りたいと思っています。

小泉　正直なところ実験的な側面が多くて、どんな曲が選ばれるかわからないんですが、投票をしていただかないと成り立っていかない企画なので、何回でも投票していただいて、盛り上げていただきたいですね。

"セガコン"の投票はこちらでど～ぞ

ただいまSME・ビジュアルワークスとウェーブマスターではインターネット上で、セガ・ベストアルバムの楽曲を決定する"セガコン"を実施中。投票は7月31日まで。ひとり何回でも応募できるので、皆さんどしどし投票してください。

⬆投票の中間報告などもウェブ上で行う予定。ゲームのリストも掲載されているので便利なのだ。

http://www.sonymusic.co.jp/Animation/segacon/

ドリームキャストトピック ALL that JAZZ

大村記者　もしもし。

古屋記者　どうしたんですか、やぶからぼうに電話なんか。

大村　いま旅に出ているんだよ。

古屋　E3ですか？

大村　まあ、そんなところだ。なんかゲーム業界も動きが盛んだねえ。そういえば話は変わるけど、ISAOの料金コースに"ドリカラコース"が新設されたみたいじゃないか。"ドリカラ"のサービスを受けられて月々定額3780円(税込)とか。安いねえ。日夜"ドリカラ"にハマるキミにはうってつけじゃない？

古屋　やけに詳しいですね。

大村　あと、ゲームの中古販売の流通を取りまとめるARTSが記者会見を開いたね。さきの判決を受けてのものだとか。実際、あの判決以来中古を販売するお店が増えているからねえ。

古屋　TSUTAYAが中古を始めるという噂もありますが……。

大村　会見では、今後のプランとして、ゲーム振興基金の設立やゲーム博物館の呼びかけをしたみたいだね。

古屋　ところで、なんで旅に出ているのにそんなに詳しいんです？　本当にいまアメリカにいるんですか？

大村　じゃあな。(ガシャン)。

古屋　あ、切れた……。

⬆ARTSによる会見の模様。代表理事新谷雄二氏(中央)らが出席した。

DC TOP10 ソフト売上ランキング

『サクラ大戦3』が今月も順調に売上を伸ばし2位に。販売本数としては全体に物足りない現状。次号は『クレタク2』『PSOVer.2』など期待作の売上に注目したい。

集計期間 4月16日～5月13日

1 NEW HAPPY★LESSON

4月26日発売 6800円

■データム・ポリスター　アドベンチャー

5人の女性とひとつ屋根の下で暮らすことになる『HAPPY★LESSON』が1位に輝いたのだ。

推定販売本数 16943
推定累計販売本数 16943

2 前回 1 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

3月22日発売 7800円（初回限定版9800円）

■セガ　アドベンチャー

残念ながら30万の大台には乗らなかったが、今月も2位と安定した売上を記録したぞ。

推定販売本数 15998
推定累計販売本数 28万6160

3 NEW Close to～祈りの丘～

4月19日発売 6800円

■キッド　アドベンチャー

システムもユニークな、ちょっと異色な恋愛アドベンチャーが3位に。恋人の記憶をよびもどせ。

推定販売本数 12927
推定累計販売本数 12927

順位	販売本数	累計販売本数	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	12137	12137	NEW	KONOHANA:True Report	サクセス	アドベンチャー	4月26日発売 2800円
5	7038	7038	NEW	WWF ROYALRUMBLE	ユークス	アクション	4月26日発売 3800円
6	5407	18万2622	前回 6	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	2000年12月21日発売 6800円
7	5194	24334	前回 4	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー・シミュレーション	4月5日発売 7200円
8	4826	4826	NEW	新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画	ガイナックス	その他	4月19日発売 6800円
9	4502	4502	NEW	アドバンスド大戦略2001	セガ	シミュレーション	4月26日発売 7800円
10	3804	16万4549	前回 -	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	2000年12月21日 5800円

●ドリームキャスト販売台数

5056（4月16日～4月22日）
6488（4月23日～4月29日）
6629（4月30日～5月6日）
3908（5月7日～5月13日）

推定累計販売台数 181万821台

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

新作が発売され、ランキングは変動も見られるが、4週ランクインしたのは『サクラ大戦3』のみ。全体的にはやや寂しい販売結果に。ほかには、キャラゲーがやっぱり強い!

集計期間 4月16日～4月22日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	8317	8317	Close to～祈りの丘～	キッド	アドベンチャー	4月19日発売 6800円
2	4669	27万4831	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売 7800円（初回限定版9800円）
3	2868	2868	新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画	ガイナックス	その他	4月19日発売 6800円
4	1772	20912	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー・シミュレーション	4月5日発売 7200円
5	1563	17万8776	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	2000年12月21日発売 6800円

集計期間 4月23日～4月29日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	12217	12217	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	アドベンチャー	4月26日発売 6800円
2	7790	7790	KONOHANA:True Report	サクセス	アドベンチャー	4月26日発売 2800円
3	4941	4941	WWF ROYALRUMBLE	ユークス	アクション	4月26日発売 3800円
4	4565	27万9396	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売 7800円（初回限定版9800円）
5	3051	3051	アドバンスド大戦略2001	セガ	シミュレーション	4月26日発売 7800円

集計期間 4月30日～5月6日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	4205	28万3601	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売 7800円（初回限定版9800円）
2	3572	15789	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	アドベンチャー	4月26日発売 6800円
3	3057	10847	KONOHA:TrANue Report	サクセス	アドベンチャー	4月26日発売 2800円
4	1663	18万1343	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	2000年12月21日発売 6800円
5	1350	23553	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー・シミュレーション	4月5日発売 7200円

集計期間 5月7日～5月13日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	2559	28万6160	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売 7800円（初回限定版9800円）
2	1595	1595	デスクリムゾンOX	エコールソフトウェア	シューティング	5月10日発売 5800円
3	1290	12137	KONOHANA:True Report	サクセス	アドベンチャー	4月26日発売 2800円
4	1154	16943	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	アドベンチャー	4月26日発売 6800円
5	916	12927	Close to～祈りの丘～	キッド	アドベンチャー	4月19日発売 6800円

※売上ランキングは、113ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

上位4作は安定して票を獲得。発売の迫ったタイトルが多いので次号ではがらっとランキングが変わりそうだ。前号で、ついにDCへの移植が発表となった『AIR』は9位に。

1 シェンムーⅡ

前回 1 582票

[illegible]

■セガ アドベンチャー

今月も『シェンムーⅡ』が1位をキープ。ほかのタイトルを振り切る票を集めている。発売も近づき？ ファンの反応は上々。このまま1位をキープしそうだ!

2 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

前回 2 522票

9月7日発売予定 [illegible]円

■セガ RPG

前号から2位の『PHANTASY STAR ONLINE Ver.2』。完成度は期待以上になりそう？ 早くやりたいという気持ちを押さえつつ発売日を待ちたい。

3 CRAZY TAXI 2

前回 3 329票

5月31日発売予定 5800円

■セガ アクション

待望の本作もついに明日発売。次号での売上ランキングでどこまで行くのかにも注目したい。売上でも上位をとことん走りまくってほしいものだ。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	5	258票	SONIC ADVENTURE 2	セガ	アクション	6月23日発売予定 5800円
5	6	255票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	7月26日発売予定 価格6800円（限定版7800円）
6	10	156票	機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン	バンダイ	アクション	発売日未定 価格未定
7	7	143票	スーパーロボット大戦α for Dreamcast	バンプレスト	シミュレーションRPG	7月発売予定 7800円
8	4	129票	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	テーブル	7月12日発売予定 6800円
9	NEW	108票	AIR	NECインターチャネル	アドベンチャー	夏発売予定 価格未定
10	12	95票	ガンダムバトルオンライン	バンダイ	シミュレーション	6月28日発売予定 6800円
11	－	89票	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	アクション	6月14日発売予定 3800円
12	11	82票	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	アドベンチャー	2001年発売予定 価格未定
13	14	75票	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5	NECインターチャネル	アドベンチャー	6月21日発売予定 7200円
14	20	54票	ぐるぐる温泉2（仮題）	セガ	テーブル	夏発売予定 価格未定
15	16	48票	マリー&エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1・2～	クールキッズ	RPG	7月26日発売予定 価格7800円
16	9	44票	エクソダスギルティー ネオス	アーベル	アドベンチャー	5月31日発売予定 6800円
17	17	39票	ダビつく2（仮題）	セガ	シミュレーション	夏発売予定 価格未定
18	NEW	32票	カナリア～この想いを歌に乗せて～	NECインターチャネル	アドベンチャー	8月発売予定 価格未定
19	8	30票	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～	広美／スタジオライン	アドベンチャー	7月26日発売予定 価格6800円
20	NEW	27票	同窓会again	NECインターチャネル	シミュレーション	発売日未定 価格未定

←次号『セガガガ』はどこまで伸びる?

『サクラ大戦3』が今月も順調に票を集め1位をキープしている。『PHANTASY STAR ONLINE』との争いは今後も続くのか？ いまから次号の結果が非常に気になるのだ!

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	1	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	452票
2	6	PHANTASY STAR ON LINE	セガ	RPG	421票
3	[illegible]	ソウルキャリバー	ナムコ	アクション	186票
4	[illegible]	エターナル アルカディア	セガ	RPG	58票
5	5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	88票
6	3	Kanon	NECインターチェネル	アドベンチャー	87票
7	6	CRAZY TAXI	セガ	アクション	74票
8	7	グランディアⅡ	ゲームアーツ	RPG	89票
9	－	バイオハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	58票
10	NEW	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	49票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

SEAMAN FILE
シーマン・ファイル
復刊二十五号

パソコン用のメールソフト「SEAMAIL Ver.1.0J for Windows～人間関係修復保全ペット～」（以下「SEAMAIL」）で世の中話題沸騰!?

WANTED

シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、
〒154-8528（株）エンターブレイン「ファミ通DCシーマン」係まで。

Fig1.「SEAMAIL」BBS開設

isao.netでも、「SEAMAIL」のBBSを開設予定だ。希望としては、6月にはオープンさせたいとのこと。お楽しみにね。

Fig2. E3で講演する斎藤さん

本当にヒゲを剃って雰囲気が変わったYoot Saitoこと斎藤由多加さん。左隣りはウィル・ライト。けっこうしゃべくりまくってたらしい。ディスカッションにはほかに、エレクトロニックアーツのニール・ヤング、パーチャンスのロブ・フロップの4人が参加した。

Fig3.「SEAMAIL」ユーザー集まれ!!

「SEAMAIL」サイトの決定版。シーメール友だちを捜すなら、ここしかないでしょうという感じ。URLは下記。
http://www.seamail-fan.com/

Fig4. GDCA受賞のトロフィー

Game Developer Conferenceで受賞したトロフィー。国内でもいくつも賞を取りまくった『シーマン』。海外でもさらに賞をゲットする可能性も濃厚。このさきが楽しみ。

FILE No.1 「SEAMAIL」のその後

「SEAMAIL」やってますか? isao.netの「SEAMAIL」ディスク配布のキャンペーンは、残念ながら4月30日をもって終了してしまった。でも、シーマンに関してのミニゲームやグッズ販売などの企画予定も盛りだくさん。つぎのキャンペーンに備えてisao.netに入っておくのは多分まるだと思う。で、ディスクは持っているけどまだ登録していないという人。量販店で配っていたのや、定額の会員になった人で「SEAMAIL」のディスクをもらったけど、まだ開けてない人とか。いまからでも登録はできるので、楽しい「SEAMAIL」の世界を体験しよう! それから、すでに「SEAMAIL」を使っている人。バージョンアップはお済みですか? 現時点ですでに2回バージョンアップされていて、現在の最新版はVer.1.02-Jになっている。まだの人はすぐにisao.netにアクセス!

FILE No.2 Yoot Saito in U.S.A.

世界最大のゲームの祭典といえばE3。今年のE3のパネルディスカッションに『シーマン』の生みの親斎藤由多加氏が参加した。しかも、ウィル・ライトといっしょに。ディスカッションのテーマは、"Games That Break the Rules"（トークライブのタイトル風にすると『掟破りのゲーム作法』という感じ）。『The Sims』（日本では『Sim People』）のウィル・ライトと、『シーマン』の斎藤さんを含む4人で行われたディスカッション。事前のリリースには「音声認識をゲームの世界に持ち込んだセガの努力は畏敬の念を起こさせる」なんて書いてある。斎藤さんはどういう経緯で『シーマン』が発売まで漕ぎ着いたかなどを話した模様。そうそう、写真を見ていただければおわかりのとおり、斎藤さんは中田風のひげを剃ってさっぱりした顔になっている。何があったのでしょか? 2時間のトーク中、後半はあまり出番がなく、自分のネームプレートに落書きしていたとかいないとか。終わってから「僕はガイジンだからあんまりおもしろいこと言わなくてもいいし、楽だった」とのコメントを寄せてくれた。さっすが、国際派クリエーターYoot Saitoだね。ちなみに前回紹介したGame Developer ConferenceのGame Developers Choice Awardsで『シーマン』が、Original Game Character of the Yearを受賞したときのトロフィーが届いたので、その写真もお見せしよう。

FILE No.3 SEAMAIL-FAN.COM

『シーマン』発売当初から、準公式サイトとして『シーマン』の情報の中心基地の役割を果たしてきた"シーマニアックス"が、新たに「SEAMAIL」の準公式サイトを立ち上げた。その名も"SEAMAIL-FAN.COM"。サブタイトルには"人間関係修復保全発展促進所"と題されている。運営されているのは、林高士さんという方。「シーメールの魅力を広く世に伝え、ユーザーどうしの交流を図ることによって、普及・発展に貢献し、シーメールをより多くのパソコンに寄生（インストール）させることを目的とする」。立派な志を抱いたサイトなのである。メール友だち募集のBBSなどのほか、エピソード募集のBBSやチャットルームなども備えている。いずれも現状では、ユーザーが少ないのとサイト立ち上げ直後ということもあり、書き込みで溢れているというほどではないのだが、今後の発展が期待されるサイトだ。ギャラリーでは、左に紹介したような神崎ミゴトさんほかのかわゆい"シーマン"のイラストが展示されており、デスクトップ用壁紙なども用意されている。一度ご覧あれ! とにかく「SEAMAIL」をインストールしたはいいけど、シーメール友だちが近くにいなくて、シーマンがつねに飢え死にの危機に瀕している、なんていう人はここで、エサになるメールをくれる友だちを募集してみよう。ビバリウム提供のプレゼントコーナーまであったりして。『シーマン』ファンなら一度覗いてみよう! そんでもって、こんなことがあった的なレポート待っているぞ!

※（参考）『シーマン～禁断のペット～』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円、スペシャルパッケージ版［マイクデバイスとビジュアルメモリ同梱］7800円）、『シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円）。いずれもセガ販売。

CRAZY TAXI 2

発売日 5月31日

セガ
アクション　5800円

ハチャメチャタクシーゲーム第2弾がドリームキャスト専用ゲームとして登場。舞台を西海岸からニューヨークに移し、またもやドハデなカーアクションが展開されるぞ！　新アクションとして自由に跳ねることができるホッピングが導入され、より3次元的な動きが可能になっている。

前作がサンフランシスコをモチーフにした業務用からの移植だったのに対し、今回はニューヨークのイメージでつくられた家庭用オリジナル。当然、家庭でのやり込みを前提にしたつくりになっており、かなり長く遊べると思う。とくに、想像よりおもしろかったのがジャンプをできるホッピング。複雑なマップと絡み合ってかなり戦略的にいろいろと楽しめる。逆に残念なのは、ニューヨークという土地柄しかたがないが、平坦でランドマーク（目印）となる地形や看板が少ないこと。実際はかなり複雑なのだが。相変わらずミニゲームも馬鹿馬鹿しく、おもしろい。（相沢浩仁）

『クレイジータクシー』ってやっぱりアーケードなゲームだと思う。うまくなれば100円で長い時間プレイできて、テクが身に付いたら自慢げにプレイするゲームってのが印象。そういう意味で通常のモードって家で遊んでも楽しくない。終わりがないだけに目的意識を持ちづらいんだよね。その点で言えばクレイジーピラミッドは目的意識バリバリでホントおもしろい。なんで俺こんなところでミスするんだよってむかつきさえも心地いいんだよね。若干気に入らない部分はあるものの、いまいちに感じるトコロ以上にいい面があるから8点以下はつけられないなぁ。（ノリック）

前作の上位版というよりは、舞台を一新した別バージョンの『クレタク』。2作目ということもあって、パッと見の新鮮さは薄いけど、市街地主体の複雑なマップ、ホッピングによる選択肢の増加など、遊び込むほどに上達を実感できるスキル的な快感は前作以上の予感。「クールなビル街をテクニカルに攻めるより、陽気な西海岸を豪快にとばす前作のほうが爽快だったなあ」なんて最初は思ってたくせに、気づけば団体客にばかり目をつけて延々と走り込んでいる自分が……。80秒録画のリプレイモードも地味ながらうれしいサービス。ちなみに前作を10点としての9点です。（えんどう）

エクソダスギルティー ネオス

発売日 5月31日

アーベル
アドベンチャー　6800円

過去編、現代編、未来編という3つのシナリオを並行して進めていくアドベンチャー。3つの時代がそれぞれ交互に影響を及ぼしあう"マルチタイム・ザッピングシステム"を採用しているのが特徴。豪華声優陣の迫真の演技や、高画質なムービーシーンなどの演出にも注目したい。

３つの時代を切り替えながら進めていくアドベンチャーゲーム、と書くと複雑なシステムに思えるかもしれないが、じつはムービーを含む豪華なストーリーとビジュアルを楽しむタイプ。これはひとえに菅野ひろゆき氏のシナリオと田島直氏のイラストだからこそ成立しているのだろう。『ネオス』になって加わった新イベントのグラフィックは、たった2年だが技術の進歩を感じさせる。『探偵紳士DASH!』同様の、快適にプレイさせるための充実のオプション機能は、細かいことではあるが、本当にユーザーフレンドリーでうれしくなる。（相沢浩仁）

さすがは菅野作品。ユーザーをぐいぐいと引きつけて最後まで飽きさせない。よくできたシナリオといえるだろう。だが、一方でゲーム性がちと希薄なのも確か。ウリであるところの"マルチタイム・ザッピングシステム"もいまひとつ効果的に機能していないように感じた。そういう意味では、よくも悪くもシナリオを楽しませる作品で、ゲーム性を期待する方は肩透かしを食らうかも。グラフィックの追加とフルボイス化は、移植にあたってのお約束だが、これがけっこういい感じ。とくにフルボイス化は◎。すでに他機種でプレイされた方でも楽しめるのでは。（古屋陽一）

他機種版からの移植だが、フルボイス化やグラフィックの追加などのバージョンアップにより完全版ともいうべき完成度。３つの時代を越えて展開していくストーリーは、菅野氏のシナリオの完成度のおかげで、ユーザーを飽きさせないだろう。ただし、ゲームとしてプレイしているというより、そのストーリーを見るためにAボタンを押しているだけのおもな展開は、物足りなさを感じてしまった。シナリオの変化を楽しむためのモノでしかないザッピングシステムにもうひと工夫欲しかった。もちろん、遊ぶというよりも菅野作品を楽しむという意味ではよい。（コブラ小林）

ふと思い立ち、ゴールデンウィークに格安ツアーで香港へ、初めて行った。違法コピー品もまだあるが、ゲームショップはものすごい熱気で、秋葉原以上に思えた。が、最大の喜びと驚きは、香港におけるドリームキャストの人気。本当にすごいんですよ。

相沢浩仁（本誌編集長）

その他のレビュアー

ムネタツ　基本的にはアクション系が好きだけど、RPGやAVGとかもモリモリ遊ぶ。いまだに『PSO』三昧な感じ。

加藤政樹　『ハンドレッドソード』ネット対戦に夢中のSLG好きの編集者。作り込み重視のゲームに食指が動く。

にっしー　『エルドラドゲート』はシリーズすべてクリアー済み。戦闘はともかくシナリオを楽しみましょう。

コブラ小林　『サクラ大戦3』はもちろん、とくに最近は『どうぶつの森』に夢中。手軽に遊べるのがうれしい。

ノリック　アーケードゲームが好きっていうかシビレる。当然プレイするのはアーケードからの移植ものが多い

古屋陽一　相変わらず『ウイニングイレブン5』に熱中。それにしても点が入らないのは僕のセンスがないせい？

えんどう　アクション系大好き、ゲーム音楽だいすっき。気に入ったゲームを細く長く遊び続けるマイペース派。

池村通信　気が短いためユーザーフレンドリーなソフトじゃないとすぐに投げ出す、わがまま編集者。

エルドラドゲート 第5巻

発売日 6月6日

カプコン
RPG　2800円
キャラクターデザイン・天野喜孝、シナリオ・フラグシップ、制作・カプコンで贈るストーリー重視の連作RPG。2カ月に1本のペースで発売され、どの巻からでもプレイすることができるのが特徴。後半となる第5巻では、ソフィ、ラドー、バドが主人公。これで主要キャラが出そろうことになる。

第5巻の第12話はイベントでテンポよくはじまる。モンスターハントの特殊能力を駆使していくのが楽しい。第13話、14話となかなか個性的な話が続く。少しずつ最終巻へと向けた布石が見えてくるので、ここまで続けていると、本当に7巻で終わってしまうのだろうか、どうやって？　と気持ちがドンドン盛り上がってくる。手軽に遊べるプレイ時間とバラエティー豊かなシナリオ、軽快な操作感と美しいグラフィック。RPGの基本って、コレじゃないかな、と思う。3Dバリバリって雰囲気ではないけれど、決してチープなつくりでもないんだけどな。（相沢浩仁）

後半戦突入の第5巻で、ついに主要キャラが全員集合。ここまで長かったが、そのぶんお気に入りのキャラもでき、すっかり発売を待ち望むようになってしまった。大作RPGにはない、テンポのよさがいい感じ。今回のお話もそれぞれ工夫されていて、どれも楽しめた。すでにおなじみとなったキャラたちのお約束ともいえる行動、セリフを見ているだけでオッケーな気分。これは連作RPGならではの強み。システム関係も大きな変化はなしで操作環境も良好。そろそろゲームとして完成されてきた感があります。安定度抜群。安いし、迷っている人はそろそろ買い時かも。（加藤政樹）

ゲームシステムは各巻共通。なので、このシリーズで新作がリリースされたときは、シナリオや演出がおもな評価ポイントになると思います。すでに5巻目になる本作ですが、これについて言えば、今回も期待を裏切らないデキ。プレイヤーを飽きさせないようにメリハリをきかせたシナリオは笑いあり、涙ありのお話が楽しめます。とくに2巻以降、謎な展開だったバドのシナリオは見ごたえたっぷり（5巻のみをいきなりプレイした人は、たいした感動を得られないでしょうけど）。過去1～4巻までをプレイしてきた人であれば、安心して遊べるデキですぅ～。（にっしー）

CAPCOM vs.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

発売日 6月14日

カプコン
格闘アクション　3800円
カプコンからはダン、SNKからはジョーが新規参入！　単純にキャラクターが増えただけではなく、前作では隠し要素だったキャラやシステムが最初から選べるのだ。そのほか既存のキャラクターに関しても技などが細かく調整し直され、対戦がますます熱くなること必至。

相変わらずカッコいい。まさに夢の対決、クールなのだ。追加要素もあるが、このゲームの醍醐味は、やはり対戦格闘でもっとも重要なゲームバランスの調整。中～後期『ストII』シリーズをチューニングし続けた、船水常務率いる第一開発部ならではの完成度といえる。バランスだけではなく、本当に細かい部分まで見直されているようだし。あらゆる隠し要素が最初から現れているので、さまざまなシチュエーションで練習し、対人対戦へと挑もう。3800円と安価だし、このドリームマッチの炎を絶やさないためにも、格闘ファンにはぜひ遊んでほしいと思う。（相沢浩仁）

細かい変更点はいっぱいあるが、基本的には2キャラ増えたという以外は前作といっしょと思っていい。安くなってコレならお買い得感は十分ある。ジョーはもちろんだけど、ダンのグラフィックが完全新規描き起こしなのが、ダンマニアとして非常にうれしい。それだけで買っちゃうかもしれない勢いはある。でも、『カプコン vs. SNK2』が発表されたいま、わざわざ前作のバージョンアップ版を……ねえ？　正直、ストイックなまでのシンプルなシステムの今作は大好き。『2』は当然複雑になる気もするので、これはこれで持っておきたいんだよなあ。（ムネタツ）

俺、前作のレビューのときって7点だったのね。でもそれは変わらず。システム的に慣れてきたというか、これでもアリかと思うようになりました。以前はシンプルな構成に物足りなさを感じたけど、久々にプレイしてもすんなり遊べていいかも。ゲーム内容はというとジョーとダンが追加されただけという印象を受けるけど、技とか、さすがはカプコン！　細かいところまでしっかり調整入ってます。でも前作を持っている人は『2』まで待ってもいいかも。ゲームセンターでもできるしね。それでよほど気に入ったら買い。持ってない人は3800円なことだし買っときましょう。（ノリック）

コンフィデンシャルミッション

発売日 6月14日

セガ
シューティング　5800円
アーケードから移植のガンシューティングゲーム。スパイものという王道をテーマにしっかりと作り込まれている。アーケードをほぼそのまま再現したミッションモードのほか、エージェントアカデミーでは、ゲームに必要なさまざまなテクニックを身につけることが可能。

アーケードゲームでは定番となったシステムだが、とにかく楽しくて止められない、とにかく燃える。ゲームのおもしろさのツボをついた爽快感は、まさに職人芸のなせるワザ。ロード時間も感じさせないので、プレイのテンポも乱れない。家庭用オリジナル要素も、練習には違いないのだが、ミニゲームとして本編とはまた違った楽しみを与えてくれる。ミニゲームは種類も多く、ボリュームも十分。目新しさは少ないけれども、何も考えずにスポーツ感覚でストレス解消にもってこいという、非常に完成度の高いガンシューティングだ。（相沢浩仁）

いいゲームだと思うよ、ホント。点数が低いのはやはり操作性の部分。ドリームキャストガンの性能ってやっぱりアーケードと比べるとかなり劣る感じ。それを見越した調整がなされているとのことだが、やっぱり辛いのは否めない。ミニゲームがたくさん入っていたり、アーケード版とは違う敵配置モードが隠されていたりと、ボリューム満点でホントはもっと高評価をつけたいんだけどね。いっそのことマウス対応にしてくれれば！　って。それでも友だちとワイワイ楽しめるだろうし、ちょっとストレス解消にって手軽にプレイするぶんには十分すぎる出来だよ。（ノリック）

おもしろい!!　ガンシューティングの中でも群を抜いた出来栄え。息もつかせないスピーディーなゲーム展開や、人を倒すだけではないギミックの数々に魅了された。難易度も調整できるし幅広い層が楽しめる作品じゃないかな。ケチをつけるとしたら新しいミッションが追加されなかったことぐらい。射撃スキルも上がってきてこれからってときに終わっちゃう。コンシューマーになったのだから腰を据えてじっくり楽しみたかった。つぎになにかを期待させるものがあるだけに残念。でも、ミニゲームは満載なので、そちらのほうで楽しむことにしますかな。（池村）

クレオパトラ フォーチュン

発売日 6月21日

アルトロン
パズル 5800円
ブロックの種類によって消しかたが異なる落ちものパズル。落ちてくるのは、四角いブロックと、宝石や棺といったものの2種類。四角いブロックは横一列に並べると消滅。宝石などは四角いブロックで囲むと消えていくぞ。また、モードには対戦、クイズ、タイムアタックなどがある。

ほんのちょっと複雑、というか落ちものパズルとしては異色なルールさえ理解してしまえば、正直言って、かなりおもしろい。「もうだめだぁ！」と思ってもなんとかなる逆転要素がすばらしい。『コラムス』『ぷよぷよ』のような「なんだかわからないけど凄い!!」というスピード感は、速くなってもあまり感じない。格子状というのはわかりやすいが、そのため逆に『グンペイ』のような新しさは感じられない。ミステリーモードもあるが、5年まえのアーケード作品、それもサターンで発売されたものを、名作とはいえ、5800円というのは、どうだろうか。　(相沢浩仁)

『ぷよぷよ』に代表される連鎖系落ちものパズルの亜流。宝石やツタンカーメンをブロックで囲んで消すシステムがポイントでして、そこから派生する連鎖を考えつつ組み上げていくわけですが、こういうタイプの落ちものパズルは過去に山ほどあります。いまさら感が否めません。操作性の悪さもマイナスポイント。ボタンを押したときのブロックの回転方向が、左右逆ではないかと思うのはボクだけでしょうか？　なぞ解きをする"ミステリー"や"タイムアタック"モードなど、おまけ要素もありますが、コレらもありきたりなものばかり。もうひと工夫欲しいですぅ〜。　(にっしー)

消しかた自体は難しくないし、気軽にプレイできる点は評価したい。ただ、いささか爽快感に欠ける。ルール上、しかたがないが簡単には大きい連鎖が起きないようだ。偶然に頼るのも難しい。仮に大きい連鎖ができても画面上にはブロックが多く残っている場合があり、うれしさも半分に。また、天井近くまで積み上げてしまうと立て直しが困難。クレオパトラの鼻じゃないけど、もうちょっと天井を高くするだけでも違った展開になったのでは。各モードの内容に関しては申し分ない。難易度のバランスもいいし、やりがいもあるね。ミステリーモードは個人的に○。　(池村)

ミス・ムーンライト

発売日 6月21日

加賀テック
アドベンチャー 6800円
中東に住むある国の皇女をヒロインにした、テキストタイプの恋愛アドベンチャー。母国のクーデターにより、日本へ亡命することを余儀なくされたヒロインとの恋の顛末が描かれる。選択肢によりエンディングが変化する、マルチシナリオが採用されている。

極秘亡命中の中東某国第一皇女と暮らすという設定は、個人的には嫌いじゃないけれどちょっと古いというか、リアリティーに欠け過ぎている気もする。分岐もなく、延々と文字、たまに新グラフィックが入りつつ続く状況説明。序盤こそ、引きつけるストーリー、感情移入できる設定が必要なのではないだろうか？　グラフィックはクオリティーに多少のばらつきがあるものの、ヒロインのサンティは全般的に水準以上の緻密なタッチで描かれている。システム面では最近のアドベンチャーゲームらしい、操作面でのさまざまな配慮ももう少し欲しい。　(相沢浩仁)

最近増えている"テキストタイプ恋愛アドベンチャー"にあって、差別化を図るのはシナリオとばかり、"ヒロインは中東某国から亡命してきた皇女"という一風変わった設定を採用している。ただ、「皇女が一般人の家で同居するか？」という疑問も生じるわけで、その奇抜な設定を受け入れられるかどうかで評価も分かれそう。個人的には奇抜な設定を奇抜に感じさせない工夫が欲しかったように思う。"学園"という舞台ともいまひとつマッチしていなかったのでは。ただ、ヒロインなどはかなり魅力的なキャラになっているので、それだけでも楽しめるかも。　(古屋陽一)

転がり込んでくるヒロインが亡命中のお姫様という設定以外は、ごく平均的な恋愛もの。奇怪な日本語で話す女の子や、奇抜な髪型の女の子が見当たらないという（同ジャンルの基準の中では）落ち着いたテイストが、特徴といえば特徴？　学校内と放課後の行動を選ぶことで進行するストーリーは、妙に淡々とした印象。（物語内での）現在日時が表示されない点、各キャラの表情パターンが頻繁に使い回される点なども、一本調子なテンポに拍車をかけているように感じました。システム的には、常時セーブ＆メッセージスキップなど終止気楽にプレイ可能です。　(えんどう)

プリンセスメーカーコレクション

発売日 6月21日

ジェネックス
シミュレーション 5800円
神様から授かった10歳の少女を娘として育て上げていく、育成シミュレーション2作目の『プリンセスメーカー2』、妖精の娘を育てていく3作目『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』。このPCや他機種版でも発売され大ヒットした人気シリーズ2作をパッケージ。イラスト集に未公開画像も！

パソコン版が出たとき、この作品は本当に革新的だったが、いまとなってはいろいろな意味で古い。操作性や画面デザインも、昔のパソコンゲームの流れを引きついだままで、画面の作りなどもほぼ昔のまま。しかしながら慣れてしまえば、いろいろな問題点や古さはあっても、じつはなかなか楽しい。それというのも美少女育成シミュレーションの元祖でありながら、いまだに保っているオリジナリティーがあるからだ。ストレートに娘を育てるゲームは、あまりないからね。PCゲームらしいとっつき難さを乗り越えられれば、楽しめるはずだと思う。　(相沢浩仁)

発売当時はどちらも必死にプレイ。あぁ、懐かしい。で、まずは『プリメ2』。「あれ、こんなんだったっけ……」と少々愕然。システムが変化していないのはしかたないとしても、プレイしにくいのは……。画面構成もいまいちわかりにくい。ベタ移植ではなく、多少なりとも手を加えてほしかった。このあと『ゆめみる妖精』をプレイすると、その差が歴然。「進歩しているんだなぁ」と感じてみたり。ゲーム自体は育成ものの元祖だけあって楽しめましたが、なつかしいだけのソフトになってしまっているのは残念。やはり、アレンジは必要なのではないかと……。　(加藤政樹)

その名のとおり、ホントにコレクションな1本。基本的にはそのままの移植、とくに『2』は昔のゲームだなあ、という印象はぬぐえない。パソコン版発売のときから取材に行ったりしていた自分としては、ホントに「懐かしい！」って感じなんだけど、けっきょくはそこまで。プレイしたことがないユーザーからすれば、古くさくて操作もわずらわしい印象があるかも。赤井孝美先生のファンだったり、育成ゲームの元祖を味わってみたい人ならば、もちろんプレイする価値は十分にある。でも、どうせならオリジナル最新作をドリームキャストでプレイしてみたいよねえ？　(ムネタツ)

Pia♥キャロットへようこそ!!2.5

発売日 6月21日

NECインターチャネル
シミュレーション　7200円

大ヒットしたサターン版『Pia♥キャロットへようこそ!!2』と昨年12月にゲームボーイで発売された「2」の続編「2.2」を組み合わせ「2.5」としてバージョンアップしてDCに移植。ファミリーレストランを舞台にした恋愛シミュレーション。夏と冬ふたつの季節の物語を楽しむことができる。

家庭用美少女ゲームは数あれど、そのクオリティーにはじつに大きな差がある。ベテランのタッグだけに、この作品はあらゆる面でとても高いレベルにある。非常に美しいムービー、ツボをおさえた設定、完成されたシステムと操作性、読みやすいテキスト。もちろんキャラクターとストーリー、何度も遊びたくなるゲーム性は秀逸。フルボイスで、登場人物も多い。最近の美少女ゲームに多い、やたらと冗長でひとりよがりな膨大な量のテキストが嫌いなボクとしては、メッセージウインドーが3行と簡潔で、しかも十分魅力的なこの作品、とても好感が持てる。（相沢浩仁）

「こんな女の子に囲まれたシチュエーションなんてあるわけねえだろ〜」なんて思いつつプレイしながら、5分後には「どの女の子と仲良くなろうかな」なんてわくわくしている自分を発見した。つまるところ恋愛モノはいかにキャラに萌えられるかが勝負なわけで、そういう意味ではやっぱりこの作品はよくできてます。ただ、せっかくふたつの作品をパッケージングしたのだから、なにかしらのリンクが欲しかった（たとえばデータの引継ぎとか）。だって『2』で仲良くなった女の子と『2.2』で最初からやり直すなんて、せつな過ぎる。（古屋陽一）

『2』は全年齢版になったことから、ストーリーなどの修正もあり完全版といえる内容に。『2.2』は、GBでは表現できなかったストーリーやグラフィック、フルボイス化という点からも、移植というよりオリジナル新作ともいえる出来になっている。どちらもシステムやテンポなど、操作系がいい感じに修正されているので、じっくりプレイしていても楽しい。また、サクサク物語を進めていくプレイでもストレスなく楽しむことができる。ただし、熱中度は満点だが、それぞれは独立している。ワンパッケージならではのつながり要素もあると完璧だったのに。（ラブ小林）

そのほかに発売されるタイトル

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

発売日 6月7日

セガ
RPG　4800円

『PHANTASY STAR ONLINE』の内容を完全収録しつつ、新ルールで遊べる"チャレンジモード"やニューエネミー・ニューアイテムが登場する"アルティメットモード"、仲間どうしでも対戦ができる"バトルモード"を追加。改良された進化版だ。

対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ

発売日 6月28日

カプコン
テーブル　5800円

『ガンバード2』、『ガンスパイク』に続き、カプコンと彩京が三度タッグを結成。カプコンや彩京のゲームキャラと麻雀で対戦ができる。アーケードで人気のジャンファイトは、マッチングサービス対応の通信対戦で実現。

SONIC ADVENTURE 2

発売日 6月23日

セガ
アクション　5800円

ソニック誕生10周年となる6月23日に発売が決定した新作。前作以上に多彩なギミックやアクションが仕掛けられている。ニューキャラを含めヒーローとダークに別れた戦いが描かれる。さらに3種の戦いが用意された、2P対戦を実現している。

ガンダム バトルオンライン

発売日 6月28日

バンダイ
シミュレーション　6800円

ガンダム初のネットワーク対戦型リアルタイムシミュレーションゲーム。プレイヤーは艦隊の指揮官として、戦艦とモビルスーツに指示を出し、艦隊戦をくり広げる。ネットワーク上でも全国のプレイヤーと艦隊戦をくり広げるのだ。

MAGIC:The Gathering

発売日 6月28日

セガ
その他　6800円

全世界でもっとも有名なトレーディング・カードゲーム『マジック：ザ・ギャザリング』が家庭用ゲームとしては初めてDCに登場。本作では基本セット最新版の"第6版"のカードに加え、新しく考案されたオリジナルカードも収録。

ガイアマスター 決戦！ 世紀王伝説

発売日 6月予定

カプコン
テーブル　5800円

最大4人まで楽しめる対戦モードは、自分以外がみんな敵のバトルロイヤル、タッグを組んで相手チームと戦うタッグバトルの2種類の対戦が用意されている。ひとりプレイなら、ガイアマスター復活の謎を追うストーリーモードも。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、紹介にとどめ、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

3D表現で生まれ変わった もうひとつの"α"

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

満を持して新情報が公開されたDC版『スーパーロボット大戦α』(以下『α』)。いかにPS版から進化をしたか、プロデューサーの寺田氏のコメントと併せてお届けする。

発売日	7月発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	7800円
ドリームポイント	420ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	バンプレスト
開発元	バンプレスト
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

80パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.banpresto.co.jp/

全ロボットをポリゴン化！演出に新たな試みがなされる

PS版『α』は、ロボットの表現こそ従来のシリーズと同様の2D。しかしそれを追究し、アニメーションでロボットをち密に動かしたことにより、絶大な評価を受けた。これに対し、DC版は戦闘中のすべてのロボットをポリゴンで表現。戦闘シーン全体が立体的に表現できるようになったため、ロボットをいろいろな角度から見せたり、奥行きのある空間を移動させたりと、いままでにない演出がなされる。なお、DC版では戦闘シーンを途中からでもカットできるようになっている。

⬆アレックスの"ガトリングガン"など、地味な武器でもズームアップでド迫力に。

マルチアングルでの表現が可能に！

⬅↖⬆視点を移動しながらロボットを見せることで、その武器が強調される。特定の武器を除き、視点は数パターン用意されているため、同じ戦闘シーンでも単調にならず、飽きずに見られることだろう。

立体的に華麗なる

グレートマジンガー／サンダーブレーク

➡両耳のアンテナに雷を受け、それを指先から放出するというグレートマジンガーの必殺武器。雷の光や光源の変化、ズームアップによる演出に注目だ。

νガンダム／フィンファンネル

⬆➡ニュータイプや強化人間の能力を持つパイロットのみが扱える遠隔誘導兵器。3D空間を縦横無尽に動き回るフィンファンネルの表現は、DC版ならでは。

ビルバイン／ハイパーオーラ斬り

⬆➡パイロットの持つ生命エネルギー"オーラ力"を剣に集め、その威力で敵を斬る。ズームアップにより、ダイナミックに表現される。

ジャイアント・ロボ／全力パンチ

⬇➡文字どおりジャイアント・ロボが全力で放つパンチ。ロボが飛び立ち、拳を放つまでの過程が、さまざまな角度から演出される。

Zガンダム／ハイパーメガランチャー

⬆⬅Zガンダムがランチャーをかまえてから発射までのあいだ、銃口がクローズアップ。

戦闘シーン以外も美しくリニューアル！

立体化されたのは、なにも戦闘シーンだけではない。戦闘マップやその上のユニットも、すべてポリゴンで表現される。マップは回転できるようになり、PS版のように、ユニットが建物の陰に隠れて見づらくなるということもなくなった。シナリオデモのキャラグラフィックもすべて新しく描き起こされており、DCの高解像度モードで精密に描かれている。

⬅戦闘マップの前後でストーリーを演出する、シナリオデモシーン。DCの高解像度モードを活かし、ち密に描かれている。各キャラクターの顔グラフィックは、より原作アニメに近いものとなった。

⬅マップの見た目自体はPS版と大差ないが、より描き込みが細かくなっている。また、パイロットの顔グラフィックもすべて新規に描き起こされており、新鮮な印象を与える。

表現された戦闘シーン

コン・バトラーV／超電磁スピン

⬅⬆超電磁タツマキで相手の動きを止めてから放つ必殺武器。DC版ではコン・バトラーVが、"本当に"スピンしながら突っ込む。

エヴァンゲリオン初号機／暴走

⬅⬆特定のイベントか、初号機が撃墜されたときのみ使用できる。敵を殴打し、かみつき、さらには流血させるシーンが生々しい。

ゲッタードラゴン／シャインスパーク

⬆➡ゲッタードラゴンの全エネルギーを集中し、相手に叩き込むという、ゲッターロボG最強の必殺武器。全身に光をまとって飛び上がり、光球を敵に放つまでの過程が、多彩なアングルで描かれる。

マジンガーZ／ブレストファイアー

⬅胸の放熱板から、激しい30000度の熱線を放つ。PS版のカットインを用いた演出とは違い、視点をパストアップで拡大したものに。

V2アサルトバスターガンダム／光の翼

⬆機体の原動力となるミノフスキードライブをフル回転させ、巨大なビームの翼を形成する。V2ガンダムは激しく動いて突進する。

プロデューサー寺田貴信氏が語る 3D表現による新たな『α』

DC版で変わったのは戦闘シーンだけではないはず。その点を含め、プロデューサーの寺田氏にDC版での変化などについて伺った。

試行錯誤の結果、とぎすまされた戦闘シーン

――DC版では戦闘シーンが大きく変わりましたが、それについて開発でのご苦労は？

寺田氏　戦闘シーンを3Dにするというのは初めての試みだったので、たいへん時間がかかってしまいました。最初はPS版にひきずられて、単純に2Dの戦闘シーンをそのまま立体化してしまったんですが、スタッフもいろいろと試行錯誤してくれて、結果的には2D版とは違ってバリバリ動く戦闘シーンになりましたよ。とくにF91など、リアル系のユニットがよく動くようになりました。ヴェスバー（※1）は毎回毎回、最強武器のわりには地味だったでしょう。でも今回は僕的に「これが本当のヴェスバーだ」というのができました。あと、ゲッターロボが分離して回避したり、バトロイドがファイターに変形して回避したり、ダイターン3がオーバーアクションで回避したり、2Dではできなかった細かい演出が、3Dで可能になったのは大きいですね。

―― 2Dでのカットイン（※2）という手法でなく、視点変更によるズームアップなどの演出が目立ちますね。

寺田　そうですね。戦闘シーンが立体的に動くので、そこに2Dのカットを入れるのはやめました。その代わり、いろんなアングルからロボットを見せて、見栄えのするものを作ろうと。画面の奥から手前に、不自然さもなく飛んでいったり、ビームライフルを違った角度から見せたり、毎回地味だったビームサーベルを立体的に斬りつけたり。アングルも必殺武器以外は3～4パターンほどあって、ランダムで表示されますよ。3Dの場合は自由にユニットを動かせますね。PS版以上によく動くので、ご期待ください。

――システム面では合体攻撃（※3）が追加されるとのことですが？

寺田　合体攻撃は、64版（※4）で好評でしたから。PS版では読み込み時間の問題があって採用しなかったんですが、DCなら十分可能だったので。『外伝』（※5）の援護（※6）コンボのように、合体攻撃によるコンボが使えるので、PS版とは違うプレイ感で楽しめま

PRODUCER'S PROFILE
寺田貴信
GB版「第2次G」より、シリーズのプロデューサーを担当。『α』シリーズでは、シナリオもみずから手がけている。

> 「これがF91のヴェスバーだ」
> というのを初めて表現できました

←これが寺田氏言うところの「本当のヴェスバー」。発射後に砲身の後部から光が放たれるところまで、原作に忠実に再現されている。

『スパロボ』リファレンス

ここでは寺田氏へのインタビュー内に頻出する、他機種版に関する単語について解説。これで「『α』はDC版が初めて」という人でも大丈夫だ！

※1 ヴェスバー　ガンダムF91の腰部に装着されたビーム砲。これまでの演出は、砲身が後部からせりだす場面を再現する程度にとどまり、地味なものであった。

※2 カットイン　戦闘シーンにパイロットやロボットのバストアップを挿入するという表現手法。以前のシリーズでは、おもに必殺武器の使用時に用いられた。

※3 合体攻撃　『スーパーロボット大戦64』で採用されたシステム。マジンガーZ+グレートマジンガーの組み合わせで"ダブルマジンガーブレード"など、特定のユニットを隣接させることで、特殊な武器が使用できる。

←これはPS版の画面。以前のシリーズでは、このように戦闘シーンにカットインを入れることで、戦闘の臨場感やハデさを増していた。

新システムやバランス調整でPS版とは別物に？

すよ。

——合体攻撃の発動条件はどのように？

寺田　64版と同じですが、64版にはなかった組み合わせがありますので、楽しみにしていてください。

——システムの変更によって、ゲームバランスもだいぶ変わるのではないでしょうか？

寺田　基本的な攻略方法は同じです。フラグや熟練度の入手方法も同じ。でもユニットの使いかたがPS版とは変わってきます。パラメーターも『外伝』のものに近くしていますし。攻撃力は全体的に抑えめになってるんですが。だから、PS版のように簡単にボス級の敵を倒せるということは少ないです。でも全体的な難易度は初心者向けということで、あまり変わっていません。改造システムはPS版のままですし。あと、PS版で強すぎたユニットは弱くしています。逆に弱かったのは強くなっています。たとえば戦艦は『外伝』なみに強くしています。精神コマンドも見直しているので、PS版で弱いと言われていたパイロットが強くなっていると思います。

——魂や捨て身（※7）などは？

寺田　魂に関しては攻撃力の上昇度を2.5倍にしています。『外伝』と違って基本攻撃力が高くて、"防御"のパラメーターもないから、あまり影響はないかもしれませんが。ただ、敵のパラメーターも見直しているので、手応えはあると思います。精神ポイントの上限も外伝と同じぐらいに減少させています。熱血を2回使うと魂が使えないとか。そこがPS版と違うところで、『α』と『外伝』の中間を目指しています。

——強化型マジンガーZ（※7）とマジンカイザーの格差はどのように？

⬆改造のしかたによっては、ラスボスすら一撃で倒せたSRXだが、今回ばかりは……。

寺田　PS版ほどはないですよ。あまりにも強化型が強すぎたので、どっこいどっこいに。主人公の機体もPS版より弱くなっています。

——寺田さんの誕生日（※9）も？

寺田　私の誕生日は入れないほうがいいですよ。今回はダメ（笑）。PS版と同じコマンドは覚えますけど、覚えるレベルが違うかもしれません。バランスを崩す原因になるので、

特殊誕生日の数は2〜3個にしています。

——追加シナリオについては？

寺田　シナリオはほぼ同じなんですが、最後の分岐だけ、PS版になかったものがあります。そこは完全新作です。ひょっとしたら、そのエンディングルートを見るためにDC版をやる人もいるでしょうから、そのルートに行く条件は簡単にしてあります。熟練度もフラグも関係ありません。あからさまにそこに行く選択肢を用意しています。PS版でなかった選択肢があったら、それを選べば絶対に行けますよ。ヒントとしては、PS版でいつの間にかいなくなっちゃった人が、そこで何かをしているということです。

——新ユニットの追加などは？

寺田　若干増えていますよ。作品が増えるとまでは言えませんが。それでも戦闘シーンが完全にリニューアルされて、システムも変化して、新作シナリオもあって。PS版にはないイベントデモも用意されているので、DC版が初めてでない人でも楽しめると思います。PS版を2周やった人が、3周目をプレイするのに最適かもしれません。

⬆PS版ではフル改造すると、ほとんどのボスを葬ることができた断空光牙剣も弱体化？

PS版『α』と『α外伝』の中間のバランスを目指しています

※4 **64版**　ここでは『スーパーロボット大戦64』のことを指す。

※5 **『外伝』**　今春PSで発売された、『α』の続編的な位置づけのシリーズ最新作。

※6 **援護**　『COMPACT2』（ワンダースワン）で初めて採用されたシステム。隣接したユニットの身代わりにダメージを防御できるなど、ユニットどうしを連携させられる。

※7 **魂や捨て身**　前者は攻撃力を3倍、後者は4.5倍にするという、ゲームバランスを崩しかねないほど強力な精神コマンド。

※8 **強化型マジンガーZ**　マジンカイザーと二者択一で手に入るユニット。設定上はマジンカイザーのほうが強いはずなのだが、PS版ではどういうわけか強化型マジンガーZのほうが強すぎた。

※9 **寺田さんの誕生日**　11月11日。PS版では主人公の設定時に、この日にちと血液型（B型）を入力することで、主人公が強力な精神コマンドを覚える。

⬅画面は『64』での合体攻撃。どのユニットの組み合わせが追加されるか？

ダビつく2 DABITSUKU 2

いよいよ具体的な情報が届いた『ダビつく2』。単なる最新データ版ではなくさまざまな追加要素が！

発売日	2001年夏発売予定	通信機能	対応
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	VGAボックス
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ		
開発元	ランド・ホー！		

? パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.landho.co.jp/

『ダビつく2』に女性騎手が登場！？

さらに、ターフを駆ける馬にまたがった女性騎手が登場！ 前作には女性騎手は登場しなかっただけに、新たな展開も予想できる。お気に入りの女性騎手に全GⅠを獲らせる。なんて夢は叶うのか？

ネコ発見！

なんと今回届いた写真の中にネコの姿が！ これはもしかしたら馬の気性に関係するアレに使うのだろうか？

前作では、"馬の温泉"や"診療所"などが登場したが、『2』では今回届いた写真のように"飛行場"や"採草場"が建設できるようだ。ほかにも"駐車場"もあるらしい。いままで以上に馬の搬送に負担をかけずにすむようになるのだろうか？ 夢として自家用飛行場から海外のレースに出走させるなんてこともできるようならうれしいよね。ほかにはどんな施設を作れるのか？ 続報が楽しみだ。

血統を操れ

もちろん新作でも強い馬を作るための配合があるわけだが、今回馬の血統表に変化が。なんと馬の5代まえまで確認することが可能になった。これで、より濃い配合が可能になる。また、履歴メモには各馬の特性も表示される。

⬅父系、母系それぞれに5代まえまでの馬を確認できる。配合に活かしたい。

➡履歴メモで特性を表示している。馬の気性や得意で、戦術を変える？

SEGA

3つの地方競馬場が登場。地方交流重賞も!?

新作の『ダビつく2』では、中央競馬のほかになんと3つの地方競馬場が登場することが発覚！　それにともなって下記のような地方交流重賞も登場。地方重賞はダートレースなので、ダート戦線がさらに盛り上がりそうだ。

川崎競馬場

'95年から日本で3番目となるナイター競馬"スーパーキングナイター"を開催。馬場内にある芝スタンドからの観戦もできる。

⬅⬇川崎競馬場は、左回り1200メートルのダートコース。カメラアングルも独特だ。ちなみに直線は300メートル。

⬅ナイターでのレースシーンは、背景が消え独特の世界を演出している。

➡川崎の工業地帯らしい背景が臨める、地方競馬ならではの写真だ。

大井競馬場

地方競馬でもっとも大きな規模の大井競馬場。名物のトゥインクルレース（ナイター競馬）は、その美しさも人気。どう表現されるのか？

⬆大井は右回り、1400(内)と1600(外)の2種。

盛岡競馬場

ゆとり、自然、ふれあいをテーマに、クラシカルなヨーロッパをイメージしたという盛岡競馬場。'94年にリニューアルオープン。

⬆➡左回り1600メートルのダートコースがある盛岡競馬場。1400メートルの芝コースは登場しないのかな？

⬅最終コーナー。ここから直線での局面がいちばん緊張する瞬間だ。

➡ゴール間近。背景のマークが大井競馬場らしさを見せる。

⬅自分の育成した馬を早くこのゴールに1着で飛び込ませたい！

➡電光掲示板のむこうに見える都会の景色が大井競馬場ならでは。

⬆自然との調和を見ることができる競馬場の電光掲示板。目指すは1着？

⬇ここだけはナイター設備がないが自然を満喫。もちろん勝利も！

■ 地方交流レース一覧

レース名	グレード	開催週	競馬場	距離	昼夜	条件
川崎記念	GⅠ	1月3週	川崎	2100	昼	4歳以上
TCK女王盃	GⅢ	1月4週	大井	2000	昼	4歳以上牝
関東オークス	GⅢ	5月2週	川崎	2100	ナイター	3歳牝
帝王賞	GⅠ	6月4週	大井	2000	ナイター	4歳以上
エンプレス杯	GⅡ	7月1週	川崎	2100	ナイター	3歳以上牝
ジャパンダートダービー	GⅠ	7月2週	大井	2000	ナイター	3歳
マーキュリーカップ	GⅢ	7月4週	盛岡	2000	昼	3歳以上
クラスターカップ	GⅢ	8月3週	盛岡	1200	昼	3歳以上
スパーキングレディC	GⅢ	9月2週	川崎	1600	ナイター	3歳以上牝
ダービーグランプリ	GⅠ	9月3週	盛岡	2000	昼	3歳
東京盃	GⅡ	9月4週	大井	1200	ナイター	3歳以上
マイルCS南部杯	GⅠ	10月1週	盛岡	1600	昼	3歳以上
ＪＢＣクラシック	GⅠ	10月4週	大井	2000	ナイター	3歳以上
ＪＢＣスプリント	GⅠ	10月4週	大井	1200	ナイター	3歳以上
全日本２歳優駿	GⅡ	12月3週	川崎	1600	昼	2歳
東京大賞典	GⅠ	12月4週	大井	2000	昼	3歳以上

※文中の競馬場の距離は、コース１周の距離です。レース距離とは異なります。

緊急速報

6人のニューチャレンジャーが参加表明!!

前作ではカプコン、SNKを代表する、じつに33人ものキャラクター(EXも含めると59人)によるドリームマッチが実現したが、今回はさらに新キャラが追加。現在判明しているのが下の6人だが、これまでの『ストII』、『ストZERO』、『KOF』以外の作品からも参戦！ 残る未公開キャラも期待大だ！

←新ステージはもちろん、新技も多数追加？

旧キャラにも変化が！

ステージも一新！

↓新キャラが加わり、さらに熱い対戦が！

↑左と見比べると……背景のねぶたが回転しているのがわかる。

2D対戦格闘ゲームの重鎮、カプコン

これまで複数回にわたり、カプコンから開発中であることが報じられてきた『CAPCOM vs.SNK2』(以下『Cvs.S2』)が、このたび遂にその姿を現した！ 新キャラクターに、さらに進化を遂げたゲームシステムを引っさげて、ドリームキャスト、アーケード、PS2という3つのプラットホームで登場する！ 今回は新たに加わった6人のキャラクターを中心に、今世紀最初の大型2D対戦格闘の第一報をお送りしよう。

前作『Cvs.S』からさらにスケールアップした、"夢の共演"開幕に向けいよいよ始動開始！

風雲の白龍 ユン

登場作品 『ストリートファイターIII』シリーズ

新キャラクターひとり目は、『ストIII』シリーズでおなじみのユン！ す速い動きで相手を翻弄し、ワンチャンスで大ダメージに結びつく連続技を狙っていけるキャラクターだったが、本作ではたして？

↑ヤンの雷震魔破拳が！ これは技の演出かな。

←相手に急接近する技には事欠かないキャラだ。

謎の風紀委員 恭介

登場作品 『私立ジャスティス学園』シリーズ

『私立ジャスティス学園』シリーズからも今回初登場。太陽学園の風紀委員、恭介が参戦決定。鋭くキレのある闘いぶりに期待！

←雷や風を使った独特の必殺技を持つ。これは雷神アッパー？

↓やはり完全燃焼アタックがスーパーコンボとして使えそう。

特攻くのいち マキ

登場作品 『ファイナルファイト』シリーズ

SFC版『ファイナルファイト2』という懐かしい作品から参戦！ ガイの師匠である源柳斎の娘。……ということは武神流忍術？

←足元を狙った攻撃。スライディングにも見える。

↓トンファーVS.扇子。両者のくのいち対決の軍配は？

新システムも多数搭載!?

新たに導入されたシステムについての詳細は、まだ明らかにされていないが、画面写真をじっくり見てみると気になる点がいくつか見受けられる。ライフの下には新たなゲージが追加され、『KOF』ではおなじみの"攻撃避け"と思しきモーションなどもある。これらが『Cvs.S2』を特徴づける、新システムのヒントであることは間違いなさそう?

▼謎を呼ぶ緑ゲージ

攻撃避け?

⬆山崎の攻撃をかわすケン。これが回り込みでないのは確かだ。

吹き飛ばし攻撃?

⬆これはまさしく吹き飛ばし攻撃? SNK GROOVE限定なのか。

が放つ正当後継作品が遂に到来する!!

発売日	発売日未定
ジャンル	アクション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

45パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

無双の剣豪 覇王丸

登場作品 ▶『サムライスピリッツ』シリーズ

『サムライスピリッツ』シリーズから、主人公格の覇王丸が堂々の出場。侍とストリートファイターが同じ土俵で闘えるのだ!

⬆恐怖の大斬り? がブランカを一刀両断。これは相当痛そうだ。

➡竜巻を飛ばす必殺技、旋風裂斬。もちろん弧月斬なども使えるぞ。

⬅サガットと飛び道具の撃ち合い。本作ならではの光景だ。

⬇シャイニングクリスタルビットでリュウを迎え撃つ。

前作にも多くのキャラクターが登場した、『KOF』シリーズから新たな挑戦者参戦。超能力で並み居る強敵に立ち向かう。

たたかうアイドル アテナ

登場作品 ▶『キングオブファイターズ』シリーズ

武芸一徹 藤堂 竜白

登場作品 ▶『龍虎の拳』シリーズ

最後のキャラクターは『龍虎の拳』に登場する古武術の使い手、藤堂竜白! 『KOF』シリーズの香澄ではなくあえて、こちらを採用したのは渋すぎ。

➡香澄の父だけに、当然使う技も似たものに。

⬇往年の必殺技、重ね当てでリュウを撃退。

最終チェックを済ませて新たなるラグオルの地へ向かおう!

当初の予定よりも延びてしまったが、本誌の発売後まもなく発売される『ファンタシースターオンラインVer.2』。今回はサンプルバージョンの体験で得たものから『Ver.2』のベールをはがしていこう。

いったい惑星「ラグオル」に何が起こったのだろうか・・・

新たなる冒険の扉は開かれた

発売日	6月7日発売予定	通信機能	対応(オンラインプレイ、ホームページ、BBS、ダウンロードクエストなど)
ジャンル	RPG	対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャストキーボード、VGAボックス
価格	4800円		
ドリームポイント	240ポイント		
プレイ人数	1人(オンライン時は最高4人まで)		
ビジュアルメモリ	45ブロック以上使用		
発売元	セガ		
開発元	ソニックチーム		

100パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/pso/

眠れぬ日々が再び始まる!? 新スタンダード『Ver.2』ついに発売!

4月30日現在で、全世界で26万人以上ものネットワーク登録者が確認され、その後もファンを増やし続けるほどの人気を誇る『ファンタシースターオンライン』。"英雄は、ひとりじゃない"のキャッチコピーのとおり、オンライン上にいる未知なる仲間との冒険や、そこから生まれるドラマは、従来のシナリオ主導型のRPGでは絶対味わえない魅力をもっている。この魅力にとりつかれるあまり、『PSO』以外のゲームに目がいかなくなる……なんて経験を持つ読者の方も多いことだろう。

その新バージョンとなる『Ver.2』が5月31日から遊べるはずであった。すでにご存じの方も多いと思われるが、『Ver.2』の発売日が6月7日に変更になった。ネット上では、E3で発表されたゲームキューブ版との絡みなどさまざまな噂も流れたが、今回の延期はゲームキューブ版とは無関係であり、「より完璧なものを目指す」ための最終調整によるものと発表された。本誌の発売から1週間後には『Ver.2』が遊べるはずなので、今号ではその延期された1週間をできるだけ有意義に使っていただくために、『Ver.2』の最終準備編的な構成でお贈りしたい。

Ver.2 今月の気になるアイテム新情報

『PSO』といえば、レアアイテム集めも魅力のひとつ! 固有のグラフィックと、装備した状態からくり出される独特のモーションに魅せられ、毎日のようにレア捜しやレア交換に励むプレイヤーも少なくない。いままでにも紹介してきたが、今号では武器だけでなく盾も公開できるぞ。これらは『Ver.2』専用アイテムなので、当然のように『Ver.2』でしか見られない。発売日には『Ver.2』を手に入れ、一日も早くこれらのアイテムにお目にかかりたいものだね。

剣と盾を装備して外見上もパワーアップ!

⬆『PSO』の世界では珍しい中世の雰囲気を漂わせる剣。珍品!?

⬆『Ver.2』では盾のグラフィックも追加。騎士らしくなったかな?

購入まえの最終チェック！

『Ver.2』Q&A これから始める人も必見！

『Ver.2』への期待が高まる一方で、プレイまえにさまざまな疑問や不安もでてくるだろう。ここでは代表的な疑問をひとつひとつクリアーしていくぞ。

Question 1 『Ver.2』だけで遊ぶことはできるの？

簡単に説明するならば、『Ver.2』は前作の内容にプラスαした新バージョン。前作を持っていなくても、『Ver.2』のソフトだけで前作のすべての要素と新要素が同時に楽しめるといううれしい内容だ。前作は未経験でこれから『PSO』の世界に触れてみたいという初心者も、とりあえず『Ver.2』さえ買っておけば何も問題はない。

⬆もちろん『Ver.2』でキャラクターメイキングからもできる！

A 『Ver.2』のみで前作の内容+新要素が楽しめる！

Question 2 ハンターズライセンスの無料期間はあるの？

オンラインモードでは、インターネット接続料と電話代のほかに、PSOサーバーを利用するためのハンターズライセンスが必要だ。前作ではソフト購入時に最初にオンラインした日から30日間分の無料ライセンスがついていたが、『Ver.2』では付属しないことが判明。ただし、購入済みでまだ残りがある場合は、そのまま引き継げる。

⬆ライセンスは『PSO』オンラインサポートHPから購入できる。

A 今回はナシ！ ただし支払い済みのぶんは引き継ぎできるぞ！

News

『PSO』シリーズがもっとお得に楽しめる！ isao.netに新プラン登場

ドリームキャストでネット接続する際、プロバイダはどこを使用しているかな？ DCユーザーならやっぱりisao.netの利用者が多いことだろう。『PSO』をAOSL接続する場合においても、いまのところ公式対応しているのはisao（+イー・アクセス）だけだしね。そんなキミにますますお得なサービス"PSOコース"が6月1日からスタート。これは"ドリカラコース"と同じようなサービスで、ハンターズライセンス料+プロバイダ料金=2380円（税込）のところ、2205円になるというオトクなコース！ しかも、ハンターズライセンス購入手続きも行わなくてオーケー。isao.netを利用して『PSO』をしているなら、これは利用しなくちゃ損だよね！ またisao.netの"イー・アクセスAOSLサービス"または"フレッツISDNサービス"を利用している人は、『Ver.2』発売記念キャンペーン中はハンターズライセンス無料サービスを受けられるぞ。それぞれ詳しくは下記URLまで！

http://www.isao.net/

⬆ハンターズライセンスを毎月（もしくは3ヵ月に一度）購入するのがめんどう、っていう人にはもってこい。

⬇6月1日からサービス開始となる。気になる人はさっそくisao.netを覗いてみよう！

Question 3 前作のユーザーといっしょに遊べるの？

前作と『Ver.2』はサーバーを共有してプレイするため、新ロビー（11～15）以外ではいままでと同じように交流ができる。『Ver.2』から加わった新モード以外なら、LV100を越えたキャラクターでも前作でプレイしている人と遊ぶことが可能だ。ただしこの場合、『Ver.2』専用アイテムは前作のプレイヤーには正しく表示されない。

⬆前作のユーザーが作成したTEAMに乱入できるのだ。

A 新モード以外ならいっしょに遊べる！

Question 4 前作のキャラクターでプレイできるの？

詳しくは次ページで解説するが、『Ver.2』で前作のキャラクターのデータをロードすると、最初にコンバート作業を行うことになる。経験値の数値の補正（LV 100以上はすべて100になる）と不正アイテムの削除は行われるが、それ以外はそのままの状態で『Ver.2』キャラに生まれ変わる。ただし、移行後は前作では遊べなくなるぞ。

⬆レベル200への長い道のりはこの作業からから始まる。

A そのままの状態で『Ver.2』をプレイ可能！

つぎのページでは、『Ver.2』の移行方法を紹介！ to be continued

チャートでカンタン解説！『Ver.2』完全移行マニュアル

愛するキャラを『Ver.2』でも使いたい

まずはキャラクターについて。『Ver.2』から始める人は上段を、前作からキャラクターを移行する人は下段を読んでほしい。

Ver.2から新たに始める人

前作のことは気にせずキャラを作ろう

前作をプレイしたことがなく、『Ver.2』から新たに始めるという人は、ハンターズライセンスさえ購入しておけば大きな問題はない。ビジュアルメモリを用意してキャラクターを作り、『PSO』の世界、オンラインの世界に触れてみてほしい。

CONTINUEを選択

前作の隠しコスチュームも最初から選べるのだ

『Ver.2』では、前作では隠しコスチューム、ボディカラーになっていた2種類を加えた合計9種類から選べるようになった。

←キャラクターは、ビジュアルメモリ1個につき1体まで。4Xを使用する場合は、それぞれのブロックに1体ずつ、合計4体分作れるぞ。

オフラインモード

OFF LINE MODE NORMALの森から冒険開始

オフラインモードを選ぶと前作同様にオープニングが流れ、タイレル総督の部屋から始まる。この状態ではノーマルの森しか選べないのだ。オフラインである程度ゲームに慣れたら、オンラインを体験してみよう。

オンラインモード

ON LINE MODE 付属のシリアルナンバーとアクセスキーを入力する

ハンターズライセンスは別途購入しておこう！

オンラインモードを選ぶと、ソフトに付属するシリアルナンバーとアクセスキーの入力が必要になる。新キャラクターを作るたびに入力が必要になるので、説明書としっしょに大切にとっておこう。なお、オンラインをプレイするにはハンターズライセンスも必要だ。

↑重要な情報なので他人に知られないようにしよう。

ハンターズライセンスはここで購入できる！ http://psa.dricas.ne.jp/pso_dricas.html

Ver.1のキャラクターを使う人

いままで育てたキャラクターを『Ver.2』で使用する

移行に必要なものは、前作のプレイを記録したビジュアルメモリ、前作のシリアルナンバーとアクセスキー、『Ver.2』のソフト、『Ver.2』のシリアルナンバーとアクセスキーの4つ。コンバート作業はすべて『Ver.2』のソフト上で行うので前作は必要ない。

CONTINUEを選択

DCに1個のビジュアルメモリしか接続していない状態が理想だ

↑万が一のことも考え、VMはひとつずつ挿してコンバートしよう。

『Ver.2』で前作のデータをロードすると、コンバート作業の開始。キャラクターデータとギルドカードデータの両方がコンバートされ、晴れて『Ver.2』でデータが使用できるようになる。ただし、一度でもコンバートしてしまうと、そのキャラクターでは『Ver.1』は遊べなくなることも覚えておこう。

オフラインモード

OFF LINE MODE VERY HARDをクリア一済みならULTIMATEを選べる

オンラインのアルティメットモードの参加資格はレベル80以上。もしもベリーハードをクリアーしていながらもレベルが80に達していない場合は、まずはオフラインから最難易度を体験してみてもいいだろう。

←未知なる敵が待ち受ける究極難易度のアルティメットモード。オフはともかく、オンのひとりプレイはちょっぴり苦痛に近いかも!?

オンラインモード

ON LINE MODE 『Ver.1』と『Ver.2』両方のシリアルナンバーとアクセスキーを入力する

キャラクターデータとギルドカードデータをコンバート

オンラインをメインに遊んでいるプレイヤーにとって、もっとも重要なポイント！ 『Ver.1』のシリアルナンバー、アクセスキー、『Ver.2』のシリアルナンバー、アクセスキーと順に入力するとハンターズライセンスとギルドカードの引き継ぎが行われる。もしも引き継ぎを行わないを選んだ場合は、ギルドカードのデータが引き継げなくなるので注意。

➡無事にオンラインにつながると新たなPSOの世界を体験できる！

新たなるオンラインの世界で冒険が始まる

キャラクターコンバート時の注意点

1. 『Ver.1』でのデータをコンバートすると、そのデータでは『Ver.1』は遊べなくなる。
2. 不正アイテムはコンバート時に消去される。
3. 『Ver.1』のデータを使用する場合は、『Ver.2』で接続するまえにあらかじめデータをコンバートしておく。

キャラクターデータとギルドカードデータ、ハンターズライセンス(無料期間の引き継ぎ含む)と『Ver.2』への移行作業は簡単ではない。『Ver.2』でさきに接続したあと、『Ver.1』のデータの移行作業をするとより複雑になるので、接続まえに必ず最初に『Ver.1』のデータを引き継ごう。

新システムチェック！『Ver. 2』の基礎知識

前作の部分もあらためてプレイしたい!?

『Ver.2』の魅力は新モードだけにあらず。遊びやすくなった『Ver.2』の新システムのまま、前作の部分も楽しめるのがうれしいところだ。

1 ONLINE MODE / OFFLINE MODE スペシャルウエポンが本当にスペシャルになった？

レアアイテムは★の数でレアレベルを評価するのだが、『Ver.2』では難易度を問わず、★の数が9個以下のもの（一部例外あり）は、スペシャルウエポンとは表示されず、そのままの名前で表示されるようになった。ベリーハードの遺跡でいやになるぐらい登場するDBの剣やラコニウムの杖などが名前で表示されるので、余計なアイテムを拾わずにすむようになるぞ。もしもスペシャルウエポンと表示されたら、それは期待してもいいのかも……？

DBの剣がいきなり拾える！

←その場で属性をチェックして取捨選択だ。

ヴァリスタも店で購入可能！

←いわゆる店レアのバリエーションも増えた。

2 ONLINE MODE / OFFLINE MODE すっごい便利なショートカットウインドウ

3つのウインドーすべてを使おうとすると、スタートボタンを押したときと手間はたいして変わらないが、ひとつに絞ればとても便利に使える。ウインドーの切り替えはRトリガーで行う。

Rトリガーを押しながらYボタン

いつでも好きなときに

➡ハンターならば、遠距離からは小銃で狙い撃ちしながら攻撃をして……

武器交換できる！

➡接近戦では大剣に切り替えて攻撃、という方法が瞬時にできるので便利。

3 ONLINE MODE / OFFLINE MODE 前作のユーザーとも冒険ができる！

前作と『Ver.2』のユーザーがいっしょに遊べるのはお知らせしたが、ロビーでユーザーを簡単に見分ける方法がある。キャラクターの上に表示される名前の色が白だったら前作ユーザー、黄色だったら『Ver.2』ユーザーだ。『Ver.2』で作ったキャラクターであればレベル1の状態でも黄色で表示されるので、『Ver.2』専用のバトルモードやチャレンジモードに誘うこともできるぞ。発売日以降、黄色のキャラクター名が増えるのは確実なのだけど……。

ビジュアルロビーでの見分けかた

前作のキャラは名前が白　『Ver.2』のキャラは名前が黄色

4 ONLINE MODE 任意SHIP LOBBY 11～15 専用ロビーで『GO! GO! BALL』

『Ver.2』で入れるようになるロビー11～15へ移動すると、まずその広さに驚くはず。ここがいままでサッカーロビーと言われていた場所で、カウンターでチーム識別用のマーカーの色を設定して頭上に表示させ、ボールを蹴りながらのチャット（？）が楽しめる。ちなみにこの遊びの正式名称は"GO! GO! BALL"と呼ばれる。暇つぶしのつもりでも、ふたり以上いれば意外にも熱くハマってしまう。どんなサッカーチームが生まれるか楽しみだ！

←ロビーとしての機能は1～10までと変わらない。

⬅あらかじめショートカットに決めセリフを入れておくといいかも？

5 ONLINE MODE / OFFLINE MODE プレイヤーステータス画面に新項目が追加

スタートボタンを押してメインメニューを開くと、画面右下にプレイヤーステータスが表示される。ここまでは前作と変わらないのだが、ここで、Rトリガーを押してページを切り替えていくとページが増えていることに気づく。1ページ目はプレイヤーの基本情報、2ページ目はプレイヤーの能力、3ページ目は攻撃耐性で、残り3ページが『Ver.2』から新たに加わったページとなる。

⬆4ページ目は、バトルモードの通算成績。各順位のトータル数がわかる。
⬆5ページ目は、チャレンジモードにおける称号、ランクなどが表示される。
⬆6ページ目は、チャレンジモードの各ステージ別の成績表がわかるぞ。

etc. そのほか、冒険まえに確認しておきたいこと

『Ver.2』では、キャラクターデータのロード（VM選択画面）時に10万メセタがあれば、ドレッシングルームでコスチュームの変更が可能になっている。

ほかにもシンボルチャットのコピーやキャプチャ機能を利用してのシンボルチャット交換や、ギルドカードのソート機能など、細かい部分でのうれしい変更点もある。『PSO』をやり込んだ人でも、新キャラクターと新システムで前作部分を遊んでみると、もしかしたら何か発見があるかもしれない。

すべての準備が整ったら、ULTIMATE MODEに挑戦!!

to be continued

前作をやり込んだ人であれば、『Ver.2』最大の目玉となるのがアルティメットモードではなかろうか。ベリーハードを越える難易度とはいったいどのようなものか？　編集部員ふたりの体験記録をここに記そう！

～編集部アルティメットモード体験記～

速い！　硬い！　当たらない！

これぞ究極 アルティメットモード

ULTIMATE MODE

オンラインモードでULTIMATEの遊びかた

1 ビジュアルロビーでTEAM作成を選ぶ

前作と同じように、ビジュアルロビー内にあるインフォメーションカウンターで"TEAM作成"を選ぼう。『Ver.2』専用ロビーでなくても大丈夫だ

2 "PSO Ver.2"を選ぶ

作成時には"PSO"か"PSO Ver.2"のどちらかのタイプを選ぶことになる。アルティメットモードをやるならば、"PSO Ver.2"を選ぶ必要があるぞ。

オンラインではレベル80以上のキャラクターが必要だ

オフラインではベリーハードをクリアーしていればアルティメットモードを選べるのだが、オンラインではレベル80以上ないとTEAM作成やTEAM所属ができない。レベル80あっても苦戦は確実なのだが……。

※今回使用したキャラクターは記事作成用に用意したもので、マテリアルなどはほとんど使用しておりません。よって、キャラクターのレベルなどは実際に読者の皆さんが購入したあとにプレイされる場合には参考にならない可能性もあります。

パイオニア2の雰囲気が違っていて「何かが違う」と感じさせた

ロビーにてTEAM作成後、転送されたシティ内はいままでの雰囲気とは違った外観を見せていた。ベリーハードまでとは違い、渋いグラフィックというか、どことなく漂う寂しい雰囲気がこれから始まる戦への不安を募らせる。

総督の部屋やメディカルセンター、チェックルーム、お店の位置に変化はないが、武器屋の品揃えはフロウウェンの大剣レベルのものまでが置かれていて驚かされた。なかには属性が高いものもあるので、ビギナーへのプレゼント用に利用できそうだ。準備を済ませた我々は転送ゲートをくぐり、森エリア1へと向かうのであった。

⬆シティの雰囲気までもが違うのは、アルティメットモードの証!?

⬅武器屋の品揃えはセクションIDによっても変わってくるだろう。

夕焼けがまぶしい森エリア……そこには未知なる敵が待っていた……！

森エリアは地形こそいままでと同じではあるが、夕陽の赤い光が異様な雰囲気を作り出していた。

今回用意したキャラクターは、多少のマテリアル強化に、LV100程度のマグという"最強状態"からはほど遠いものであったが、それでもレベル100オーバーであったため、気持ちに余裕はあった。だが、敵に攻撃を仕掛けたときにそれは絶望へと変わった。ヴァリスタで弱→強→強のコンボを出すのだが、ミス、ミス、ミスの連続。シフタとザルアのテクニックをかけつつ、弱のみを狙ってなんとか当たるというレベルだ。それでいて敵の耐久力はベリーハード以上なので、1体倒すのにものすごく時間がかかる。アルティメットの意味が理解できた瞬間でもあった。

⬅剣だと当たらないので、しかたなくガンで狙い撃つ。気分はフォース。

敵がデカいから威圧感もありまくり！

⬅森エリア1の標準的な存在、バートル。ブーマよりもひと回り大きく、複数で近づかれると威圧感を感じる。

➡クルグスはサベージウルフの強化版なのだが、2、3匹に囲まれると自分が見えなくなってイヤな気持ちになる。

ULTIMATEのみの新しいルールもあるのだ

アンドロイドはテクニックに代わり、トラップを仕掛けることができるようになった。これは回復マシンやメディカルセンターで補充が可能だ。

そのほかにはメイト、フルイド系の効果はアップするが、スケープドールやリバーサーでの完全状態復活はしなくなった。

⬆アンドロイドのみトラップを仕掛けることができる。

- メイト系、フレイド系のアイテムは他モードよりも効果アップ。
- アンドロイドはマップ内にトラップをセットできる。

※ほかにもあるかもしれないが現在は未確認

『Ver.2』専用武器を発見！　新たなるレア旋風の予感

攻撃が当たらないものはしかたないと、部屋の入り口付近で出たり入ったりをくり返しながら敵を1体ずつ攻撃していく編集部員…
…と、そんな苦労をしながらなんとか戦っていくうちに、ブレイドダンスやらクラッシュバレットに混じってスペシャルウエポンを発見！　おっと、ムネタツも何か発見したようだ!!　ここで一度補給のためにシティに戻ることにし、スペシャルウエポンの鑑定を行うことに。ひとつ目は…？　おっと、これって前作ではなかなか手に入らないレアじゃないですか！　もうひとつは…？　あれ？　この文字の赤い色はまさか『Ver.2』専用アイテム!?

⬅鑑定したスペシャルウエポンのひとつ、赤のハンドガン。「Ver.2」専用アイテムのせいか、その性能はヴァリスタ以上を誇り、攻撃が当たりやすくなっていて使いやすい。

レベル16以上のテクニックディスク発見!!

森1でいきなり拾えて驚いたのがLV16以上のテクニックディスク。残念ながら使えるのはフォースのみ。フォースがもっと楽しくなりそう!?

森エリア2へ……。そこはさらなる激戦地となった!!

赤のハンドガンの装備後、攻撃が当たりやすくなりふたりのあいだにも心に余裕が生まれ始めていた。その勢いで森エリア2へと進むのだが、その余裕が油断を生み、さかが〜はトーロウに殴り殺されてしまった。

「スケープドール持っているし〜」とここでも余裕シャクシャク状態だったのだが、あれれ？　生き返ったときのHPが1、TPは死んだときのままなの!?　あせってレスタをかけてHPを回復しつつ、部屋の外で装備の確認。「さすがアルティメット。ラクはさせてくれないのね」とその難易度の高さをあらためて認識するさかが〜。つぎはいよいよボス戦!!

⬅フォトンブラストでも一撃で死なないことが多いので、敵に囲まれてしまったら死が待っているだけかも。

➡ボス戦はとりあえず体験できればいいやと、赤のハンドガンを預けるためにシティへ一時帰還後、ボス戦に挑戦！

シル・ドラゴンとの初対決！　その結果はいかに!?

ゲートをくぐってセントラルドームへ転送されると、一面の銀世界が我々を迎えた。そこへおなじみのBGMに合わせて飛来するボス、シル・ドラゴン。早い、早いよ！　すごいスピードで我々のほうへ近づき、氷のブレスを吐きまくる。ちょっと手に負えない!!　そうこうしているうちにムネタツが死亡。リバーサーをかけてもHP1の状態で復活するので、続けざまに死んでしまった様子。そんなさかが〜も持っていたスケープドール3個をあっという間に消費し、シル・ドラゴンに敗北宣言。さすがアルティメット！　でも、久々に強い敵に会えてワクワクするふたりだった。

⬅攻撃パターンはドラゴンに似ているのだが、その攻撃力はケタ違い。レベル100のキャラクターでも苦戦することは確実だろう。

➡リバーサーをかけてもHPが全快しない!?　その事実をここで初めて知り、アルティメットの恐ろしさを再び感じた。

⬆すごいスピードで歩いて近づいてくるシル・ドラゴン。焦る瞬間！

⬅ベリーハードのダークファルスよりもはるかに強いと思われるシル・ドラゴン。つぎは絶対に勝ちたい。

First Impression

アルティメットモードを終えて
〜担当のファーストインプレッション〜

担当編集：ムネタツ
ふだんの『PSO』プレイヤー代表

トライアル版からプレイしつつも、「ゲームは1日1時間」なマイペースで遊んでいるので、いまだに100時間いかず。最近、会社で2キャラ目を育成中。そのまえに早くレベル80に到達させたいなあ……。

手ごたえありすぎ！　森をクリアーできるのはいつ？

はっきり言って、びびりましたよ、このアルティメットには。こっちの攻撃がまるで効果ない＆モンスターの足が速いってだけで、こうも怖くなるの？　って感じ。1匹倒しては外に出て回復して、場合によっては街まで戻って……ってペース。こんなんでシル・ドラゴンを倒せる日がくるの？　最初の森ですらこれなんだから……。こりゃ一生やりこまないといけない、ってことなんでしょうか？

ライター：さかが〜
『PSO』ジャンキープレイヤー代表

デビューは2月中旬と遅れたスタートでも、プレイ時間は700時間、使用キャラクターは8人、アイテムロスト経験3回の『PSO』ジャンキー。ぼんぼん帽子のフォニュエールをメインに、毎晩ラグオルを冒険中！

フォースがもっと楽しくなりそう！　ぼんぼんを鍛えておかなきゃ！

初めてベリーハードに挑んだときのようなドキドキ感を、このアルティメットモードで味わえた。確かに厳しいのだが、逆にこの厳しさが心地いい。マゾ？　う〜ん、マゾじゃないとフォースはやってられないからな〜。でも、今回はフォースのテクニックはLV30まで上がるし、やっとフォースの冬の時代は終わりを告げる予感がする。さてと、『Ver.2』に備えてマテリアル集めでもしておこうかな!!

「『PSO』は協力が楽しいから…」と正直バトルモードには期待してなかったのだけれど、やってみるとこれが意外にもハマる！ 友だちをののしりながらのバトルは最高!! でも友だちはなくさないようにね。

~編集部バトルモード体験記~

『PSO』が別のゲームに生まれ変わる!?

仲間と対戦 バトルモード

BATTLE MODE

「どこだ!? どこにいる!!」オンライン上で展開するサバイバルゲーム！

今回体験したのはバトル1。キャラクター本来のレベル、武器の持ち込みありというルールでムネタツとさかが～が対戦した。

ステージ全体を歩きながら相手を捜し、見つけたら武器やテクニック、トラップで攻撃する。レーダーで相手の位置がつかめないので、気がつくと後ろにつかれているなんてこともあり得るのだ。最初は味方を攻撃したり、攻撃を受けるということに違和感を感じたが、慣れてくれば相手を倒すことしか考えられなくなる（笑）。しかも言葉でも追い詰めていく感覚はオンラインならではの魅力かも？

1 まずは相手を捜すことから

まずは、マップを歩きまわって対戦相手を捜そう。どこかに隠れて相手の行動を待つ、というのもひとつの手かもしれない。

2 見つけたらひたすらボコる！

手持ちの武器で相手を攻撃！ 気持ちいい!! 倒すと相手は武器を落とし、レベルが5アップした状態でスタート地点から対戦再開だ。

3 やったぜ！ これで勝利はもらった!?

バトル1はプレイヤーの腕と戦略だけでなく、キャラクター本来の能力がダイレクトに反映される。10分間で勝負が決まるので、冒険の締めくくりに腕試しするのもあり!?

バトル1のゲームレギュレーション

お互いに雌雄を決する

- 時間制限：10分
- ステージ：宇宙船
- プレイヤーレベル：そのまま
- 装備品：持込み可能
- レベルアップブースト：+5
- 倒れたときに武器を落とす
- 得点
  - 倒す：+1000点
  - 倒される：-1000点
  - 与えた総ダメージ：+0.01点
  - 受けた総ダメージ：-0.01点

ほかにもこんなバトルが用意されている！

今回紹介したもの以外では、"レベルを均一にして雌雄を決する"、"レベルを均一にしてワープをくり返しながら雌雄を決する"、"レベルを均一にしてマップ内に散らばるメセタを取り合う"というルールでバトルできる。

←バトル4を選ぶと、神殿面で行われるメセタ争奪戦！

バトルモードでTEAM作成後、通常のオンラインプレイをすると……？

↑いつものプレイ以上に、文字によるコミュニケーションが重要になってくるかもしれない。

バトルモードを遊ぶには、ロビーでBATTLEを選択してTEAM作成し、ふたり以上でギルドカウンターに話しかければいい。もしも、ここでギルドカウンターへ行かずにそのまま転送装置へ入ってしまうと、なんと味方どうしに当たり判定ありの状態で冒険が楽しめるのだ。自分の攻撃やテクニックで味方のプレイヤーにダメージを与えることができるので、より緊張感の増した冒険、より一層のコミュニケーションが必要な冒険になるだろう。このモードはノーマルからアルティメットまで、4段階の難易度を選択できるぞ。

First Impression バトルモードを終えて ~担当のファーストインプレッション~

ふつうの『PSO』プレイヤー代表 担当編集：ムネタツ

いわゆるPCの3Dアクションゲームみたいな？

遊びかたとしては『DOOM』や『Quake』に代表されるような、PCで人気のある3Dアクションシューティングっぽい雰囲気。それでいて、しっかり『PSO』テイストが散りばめられている。プレイヤーどうしで攻撃を与えあうことができるシステムは当初から考えていたらしいが、まさかこういう形で遊べるものになろうとは……。

旧作のBGMがアレンジされていて感動!!

じつはバトルモードでいちばんうれしかったのはBGM。初代『ファンタシースター』や『II』のBGMがアレンジされていたので、プレイ中はちょっとニヤケ気味になってしまった。もちろんバトルも燃える！ 自分の好きな『PSO』で対戦できるのは、こんなにも楽しいことだとは思わなかったよ。

『PSO』ジャンキープレイヤー代表 ライター：さかが～

SEGA SPECIAL-01

～編集部チャレンジモード体験記～

ある意味、いちばん難しいモードかも……？

協力がすべて チャレンジモード

CHALLENGE MODE

最後に挑戦するのはチャレンジモード。初期状態でどこまで進めるかを試すのが目的なのだが、これが予想以上に難易度が高かった。これをカバーできるのがチームワークなのだが、さてふたりの友情はいかに？

レベル1の状態でスタート！ しかもいままでにないトラップが待ち受ける！

ロビーでTEAMを作成する際にCHALLENGE MODEを選択。ギルドカウンターでステージ選択をすると、いよいよ冒険の開始だ。ルールだから当たり前なのだが、装備が初期状態になってしまったので一瞬アイテムロストしたのかと驚く（苦笑）。いかにダメージを受けずに先へ進むかが重要なのだが、お互いにダメージを受けまくり、拾ったアイテムをこそこそと使用している様子。今回は体験だからいいとして、本番はこれじゃダメだね。

➡使わないアイテムを持っていてもしかたがない。もっとも有効活用してくれそうな仲間に渡すのが、ベストな選択だ。

ムネタツ、監禁プレイ（？）に大興奮！ 早くもチームワークに亀裂発生!?

森エリアのトラップには、キャラクターがスイッチの上に乗ることで一時的に開かれるレーザーフェンスがある。スイッチに乗りトラップを解除するムネタツ。フェンスの中にあるアイテムを取りにいくさかが～。ところがムネタツは何を思ったかスイッチから離れ、さかが～をフェンス内に閉じ込めて「監禁」と大興奮状態に。もともと友情は薄かったが、ここで大きな亀裂が発生。さかが～は手持ちのアイテムを渡さないことを心に決めた。

➡フェンスを開けて、その中にあるスイッチを押すというトラップでも、ムネタツは監禁を実行。よほど好きらしい。

けっきょく、森エリア2でゲームオーバー！ このコンビ、最悪だよ（笑）

リバーサーやムーンアトマイザー、マグによる復活は無効というルールで、頼みの綱はスケープドールのみ。だが、チームワークの乱れから、森2にたどり着くころにはそれもとっくに消費済みであった。効率よく戦えば、レベルアップ時の全回復なども利用できたのだが、壊れた友情の前には無意味。目には目を、監禁には監禁を、と復讐に燃える男さかが～は、ドラゴン戦を目前にして散ってしまう。お互いに頼れる仲間捜しがいちばん重要なのだと思う瞬間だった。

➡チャレンジ終了後はパイオニア2で反省会が行える。そのまま再チャレンジしてもいい。

チャレンジモード ゲームレギュレーション

1 パイオニア2には戻れない

冒険が始まってしまうと、パイオニア2へは戻ることができなくなる。つまり治療や補給はなしに、すべて現地調達ですませなければならない。アイテムひとつもムダにできないぞ。

2 ひとりでも死亡すると終了

スタート時にスケープドール1個は手持ちにあるのだが、これがなくなりひとりでも死んでしまうとゲームオーバーになる。仲間のアイテムの状況も把握しておく必要があるかも。

3 戦いの礎が残る

チャレンジに失敗すると、最終到達地点の位置と断末魔のセリフが保存される。これは次回のチャレンジモードに反映され、そのポイントにたどり着くと勇者の墓標を発見できる。

➡前回の最終地点が記録される勇者の墓標。断末魔の叫びは趣味丸出しでオーケー。

First Impression チャレンジモードを終えて ～担当のファーストインプレッション～

ふつうの「PSO」プレイヤー代表
担当編集：ムネタツ

これぞが本来のネットワークゲーム!?

ネットワークゲームの協力プレイってこういうことでしょ、というプレイをじっくり堪能した、って感じ。いや、今回はパーティーの友情に亀裂がビシバシ入ったようだが（笑）、トラップも新鮮だったし、いっしょに考えながら「これ、こうかな？」「ちょっとそっちで試してみようよ」なんて、すごく新鮮な気持ちで遊べたよ！

レベル1の初期状態で遊んだのは久しぶり（笑）

キャラクター育成も2nd以降になると、アイテム移動が当たり前になり、自分自身もレベル1の初期状態でプレイするのは前作の購入以来のことであった。すべてのエリアをクリアーすると景品のアイテムがもらえるらしいので、いずれ達成したい。背中を任せられる仲間大募集（笑）。

「PSO」ジャンキープレイヤー代表
ライター：さかが～

クリアー条件が異なる"5つのミッション"とは!?

SONIC ADVENTURE 2
ソニックアドベンチャー2

ふたり同時プレイの対戦がとても熱そうな『ソニックアドベンチャー2』(以下、『ソニック2』)。今号では、新たに判明したミッションを中心に、各キャラの未公開ステージも大紹介！

発売日	6月23日発売予定
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	未定
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

95パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/

必ずどこかにある!?
レベルアップアイテム!

前作ではアドベンチャーステージのどこかに隠されていたレベルアップアイテム。アクションをパワーアップさせるものや、まったく新しいアクションができるようになるものなど、その効果もさまざまだったね。　今作ではバリエーションも豊富になって全アクションステージのどこかに必ず隠されているようになり、ますます捜しがいがありそう!　新たに取得したアクションにより、いままで行くことができなかった場所に行けたり、新たな攻略ルートを発見できたりと、楽しさがドンドン倍増していくぞ!

ジェットエンジン
ブースター

←テイルスにはブースター、エッグマンにはジェットエンジンがそれぞれの機体に装備される。ホバリングが可能になるぞ！

シャベルクロー
ピックネイルズ

←ナックルズのシャベルクロー、ルージュのピックネイルズはそれぞれ穴掘りができるようになるアイテム。今回は壁掘りも可能に！

太古の光

←ソニックの必殺技ライトアタックをゲット。Bボタンでエネルギーをチャージ、解放すると近くにいる敵をあっという間に全滅！

ソニック10周年記念イベント日本を縦断！＆『ソニック2』バースデイパック2日間限定発売！

ソニック生誕10周年ということもあり、今回は発売日にいろんなイベントが！まずは、"SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan"と題して6月23～24日の2日間、東京・大阪・名古屋・福岡・札幌の5都市（詳細な場所や時間はP.10を参照してね）をプロデューサー中裕司氏とディレクター飯塚隆氏が縦断。会場では握手会や記念撮影、メモリアルグッズプレゼントなども行う予定だ（これにファミ通DCも同行予定！）。さらにゲーム業界初の試みとして『ソニックアドベンチャー2 バースデイパック』を6月23～24日の2日間のみ限定販売する。これには『ソニックアドベンチャー2』ゲームソフトだけでなく、"10周年記念ゴールドディスク（音楽CD）"、"10周年記念ゴールドメダル"、"ソニックヒストリーブック"が同梱された豪華版なのだ！ このチャンスを逃したら二度と入手できないぞ！

➡何とも豪華なパッケージ！ こりゃ絶対買うしか！

ひとつのステージで5つの遊びかたがある!!

ヒーローとダーク、それぞれ3キャラずつの合計6キャラ分全部をクリアーするだけでも相当なボリュームなのに、じつはストーリーモードも含めて5つの異なるミッションが各ステージに用意されていることが判明。ひとつのステージで5通りの遊びかたがあるのだ！

なので、ストーリーモードをクリアーすればそのステージを完全に攻略した、と思ったら大間違い！クリアー条件が違うそれぞれのミッションをすべてクリアーしないと、完全攻略とは言えないんじゃないかな？ 各ミッションでは、そのステージにおける新たなルートや遊びかたなど、いろんな発見がありそうだね！

リングを100枚集めたり、チャオを捜したりと、それぞれクリア一条件が違うので、ミッションごとに違うゲームをやっているような気分になるぞ。キャラ6人×5ミッションってことは……合計30ゲーム!? ホントに盛りだくさん！こりゃ遊び尽くしがいがあり！

1st Mission Story Mode ストーリーモード

最初にプレイすることになる通常のミッションだ。ソニックやシャドウ、テイルスらはGOALリングにたどり着けば、ナックルズとルージュはエメラルドを見つければこのストーリーモードはクリアーとなる。まずはこれらをクリアーしないとね？

2nd Mission Collect 100 Rings! リング100枚集め！

リングを100枚集めてクリアーとなる、リング集めミッション。もちろん、敵に触れてしまうとリングはすべて巻き散らしてしまうぞ。ちなみにストーリーモードにあったGOALリングはBACKリングとなり、スタート地点に戻ることができるぞ。

3rd Mission Find the Lost Chao! チャオミッション

迷子になったチャオを捜せばクリアーとなるミッション。それまでに行ったことのない隠しルートで、チャオが迷子になっている。このミッションをクリアーするには、前号で紹介したレベルアップアイテム"太古のメロディ"が必須となるぞ。

4th Mission Time Limit タイムリミット

制限時間内にクリアーを目指すのがこのミッション。制限時間になると、その時点でゲームオーバー。これまでに覚えてきたアクションテクニックやショートカットルートを駆使しないと、そう簡単にはクリアーできそうにないんじゃ？

Last Mission Hard Mission ハードミッション

高難易度に設定されたミッション。敵やトラップの配置をすべて一新。ここまでに覚えたテクを総動員しないとクリアーは不可能!? いままでのステージとは雰囲気がガラリと変わるので、イチからやり直す気分でじっくりと挑むといいかも!?

テイルス ステージ7
Mission Street

ソニックを助けるために軍事施設に侵入。おかげで一気に警察らに追われるお尋ね者となってしまったテイルス。追っ手を振りきるために、夜の街をサイクロンで強行突破！　それがこのステージ、ミッションストリートだ。ここでは、"地震"が重要なギミックとして登場する。グラグラと床が揺れたりする仕掛けがあちこちにあったりして、それをどうかわして(利用して?)いくかがポイントとなるんじゃないかな？

⬆地震によってグラグラと揺れ動くハイウェー。こんな状態で通れるのかな？

⬇トンネル内も敵はいっぱい！　一気に駆け抜けてしまうのもテ？　やっぱり全滅させていくほうがいいかな。

➡レベルアップアイテムのブースターを使ってホバーリングすると……!?

⬆市街地での戦闘はどこから敵が出てくるかわからない？　1機ずつじっくり倒す？　全部まとめてロックオンする？

⬇建設中の道路には、上下に動く六角柱やダイナマイトが仕掛けてある！　全部ロックオンして破壊！

HERO side テイルス　DARK side エッグマン

⬆再びプリズンアイランドにやってきたエッグマン。もうシャドウはいないはずなのに、どうしてまたここに？

⬅ジェット戦闘機や翼のはえた空襲用ホバーメカなど、空からエッグマンを襲ってくる。その弾も迎撃可能！

➡いろんな場所に意外なルートが隠されているのかも？

⬆一度にたくさんロックオンして破壊すれば、高得点の大ボーナス！　ここでは積極的に狙っていこう！

エッグマン ステージ7
Weapons Bed

最初のステージでシャドウを入手するためにプリズンアイランドにある軍事施設に乗り込んだエッグマン。ステージ7となって、再びその施設を襲撃する。その真意はいったい？　このウェポンズベッドは無防備な基地を襲ったという設定なので、爽快なロックオンがいっぱいできるステージ！　10体以上同時にロックオンすると最高で2000点のテクニックボーナスがあるから、ここはそれを狙うしかないよね!?

ボス戦　テイルス

⬆このステージのボスはテイルス！　そりゃエッグマンからすれば敵なわけ！

ナックルズステージ6 Pumpkin Hill

マスターエメラルドを追ってやってきたのがパンプキンだらけの山岳地帯。まるでハロウィン？ イタズラ好きのオバケ"BOO"や、オバケ列車とかなんか不思議なステージだ。小さなパンプキンは投げられるらしいけど、これを利用して……!?

⬆こんなふうにパンプキン（カボチャ）だらけのステージ。早いとこマスターエメラルドを捜してつぎに行こ!?

ナックルズステージ8 Aquatic Mine

➡泳いでいるところをBOOが邪魔をしにやってきた！ んぎゃー、どっか行ってよ！

⬇このスイッチを押すと水位が調整できるみたい？ 試しにこれを押してみるか……。

山岳の奥地にある大廃坑。浸水している水位はスイッチで変更可能だ。これを利用すれば、いろんなところに泳いでいけるぞ！ また、ここにもオバケのBOOが出没！ ここでは飛びついて襲ってくるからますますたちが悪い！

HERO side ナックルズ

DARK side ルージュ

ルージュステージ8 Security Hall

軍の機密保管室"セキュリティーホール"。ここにカオスエメラルドが保管されているみたいなんだけど、作戦遂行するために残された時間は5分しかない！ 複雑に交差する赤外線レーザーのセキュリティーがあって、移動するのもたいへん！

⬆滑空するときは、とくに注意！ 赤外線レーザーに触れないようにうまく移動していこう！

⬆いろんなトラップが仕掛けられているみたいだけど、これもそれのひとつ？

➡赤い線のように見えるのが赤外線レーザー。これに触れるとたいへんなことに？

ボス戦 BOSS フライングドッグ

⬅つねに飛行状態でいろんな攻撃を仕掛けてくるフライングドッグ。こっちからはいつ攻めればいいんだ？

『ソニックアドベンチャー2』開発陣をE3で直撃！

――今作でいちばんこだわったのは、どの部分なんでしょうか。

飯塚　苦労に苦労を重ねた2P対戦はもちろんなんですけど、やっぱり基本となるアクションシーンにはとことんこだわっています。今作ではアクションのポイントを絞って、より深く、いろんなギミックを楽しんでもらえるように工夫しました。テンポのいい、プレイして気持ちのいいアクションゲームになったと思います。とくに60フレーム、1イントで表現したハイスピードアクションの気持ちのよさは、前作の比ではないですよ。アクションはもちろん（単純にエンブレムだけでも130枚から180枚に）だけでなくチャオのボリュームもたっぷり用意しているので、長く飽きずにプレイしていただけるんじゃないかと思います。

中　ヒーロー対ダークの物語もいいですよ。後半はあっと驚く展開、ステージを用意していますから、期待していてください。

星野　デザイナーとしては、やっぱり新キャラに思い入れがあります。とくにルージュにはアメリカで感じた（開発は基本的にアメリカ）、セクシーな女性のイメージ、ラテンのエッセンスを入れました。しぐさなどにも注目してください。ステージ（とくにソニックステージ）などには、アメリカで生活していて感じた空気感というのも出ていると思います。

中　今作では高いハードルを飯塚たちがクリアーしてくれたので、デキに関しては非常に満足しています。あとはバースデーイベントを成功させて、みなさんと「ソニック」を盛り上げていきたいですね（笑）。

⬅左から
星野かずゆき氏（デザイナー）
飯塚隆氏（ディレクター）
中裕司氏（プロデューサー）

GameJamで公開された新情報を完全チェック!

去る4月14、15日に開催されたドリームキャストのゲームイベント"GameJam"にて、AM2の鈴木裕氏みずから『シェンムーII』を操作、コマンドQTEやチェイスシステムなど最新情報を公開してくれた。前号の『シェンムーII』記事内でもこれらについては触れたけど、締切などの都合もあってリポートとして文字情報しか掲載できなかった。会場で観ることができた人はいいけど、そうでない人は具体的にそれらのシステムがどういう画面になるのか気になるよね？　そこで今号では、その情報をもっとわかりやすく写真つきでじっくりと説明していくぞ。

あと気になる開発状況だけど、かなりのところまで進んでいるのは事実のようだ。GameJamのステージイベントで「80パーセントの完成度」という説明があったが、現在はそれからさらに進んでいると思って間違いないだろう。次号では、ある程度具体的な発売日が発表できるかもしれないので、楽しみにしててください（発表できなかったらごめんなさい……）。

⬅GameJam会場で鈴木裕氏がプレイしたワンシーン。この細い岩の橋のシーンでは、もう少しで最終地点まで行けたけど失敗。

まだまだあるぞ、新システム! そして「USシェンムー」発売決定!

シェンムーII ～Shenmue II～

前号で明らかになった新情報を、今回は具体的に写真付きで大公開！　完成間近となった『シェンムーII』のさらなる新システムに刮目せよ！

発売日	2001年発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	AM2 OF CRI
通信機能	未定
周辺機器	未定

80パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.shenmue.com/

COMMAND QTE コマンドQTEにより、スリリングになったゲーム展開！

『シェンムー』シリーズの特徴のひとつでもあるシステムが、このQTEだ。ゲームの進行に合わせて画面の指示どおりにそのボタンを押すだけでいいのだが、イベントシーンでもプレイヤーの意志が反映されて物語が展開するような雰囲気になり、単なる反射神経的なボタン操作に見えてじつは重要なゲーム要素のひとつになっていた。誰でも手軽に大胆なアクションを操作できたような気分になれるのも大きなポイントだったね。

そんなQTEが、今作ではコマンドQTEとなってますますやりがいのあるものになったぞ。たとえば"A"という表示が画面に出たら瞬時にAボタンを押す、というのがこれまでのQTE。コマンドQTEも基本は同じなんだけど、さらに発展させたようなものになっているぞ。"↑ A ↑"というようにいくつかの操作が順番にパパパッと表示され、その順番どおりにす速く押さなければならないのだ。重要なシーンではコマンドQTEが多そう？

←方向ボタンと通常ボタンがいっしょに出てきたら、それはコマンドQTE！

ワンチャイにて　レンを追いかける涼

どういうシーンかはまだ不明だけど(レンと出会ってまだ間もないときかな？)、涼がレンをひたすら追いかけるシーン。途中は通常のQTEが続くが、最後でコマンドQTEが！

QTE!

コマンドQTE!

九龍城内　黒服男に見つかる!?

九龍城内を敵（？）に見つからないようにこっそりと歩いているシーン。ここで黒服男を待ち伏せし、闘う場面でコマンドQTEが発動。これに失敗するとバトルシーンになる。写真にあるとおり、場面によっては視点が主観になるバトルもあるようだ。

九龍城内　ストリートファイトでQTE

九龍城内ではストリートファイトが行われている。牛をも一撃で倒すという鉄砂拳の達人・秦漢清と闘い、勝てば賞金がもらえるということなので、腕に自信があればぜひとも挑みたいところだが……!?　以下の連続写真が、その達人とフリーバトルを行っているシーンだ。しかも、途中でQTEが入るというちょっと特殊なバトルだ。いくらバトルで有利に進めていても、QTEで失敗するともとも子もない。闘いだけに集中したいところだけど、集中していればいるほど簡単なQTEでも失敗しやすい。何かとお金が必要となってくる『シェンムーⅡ』なだけに、せっかく賞金が手に入るイベントなわけだから、ここは是が非でも勝ちたいよね。

MAGIC MAZE マジックメイズにより、ノーアクセスで広大なマップを歩く！

物語がさきに進んでいくと、舞台は美しい自然に囲まれた桂林(ケイリン)となる。ここで森を歩き回るシーンがあって、何となく歩いているときは気がつきにくいが、じつはここでさりげなくAM2の技術が披露されているぞ。実際に歩いてみるとわかるのだが、とにかく広い。なのに、途中でGD-ROMを読みにいくことがないのだ。ほとんどをオンメモリで処理！　やっぱAM2ってスゴイ！

➡森を抜けると、自然が作った細い岩の橋があるぞ。

⬅操作ミスで落ちそうになるとQTE。これで回避することが可能。

➡ケイリンの森をひたすら歩く涼。こっちでいいのかな？

➡画面左下には、現在地がわかるマップが表示されているぞ。

➡森だけでなく、岩場になっているようなシーンもあるようだ。

⬅多少曲がりくねった道でも、"走る"動作だけで道なりに進むぞ。

広い広い、ケイリンのマップ

⬅複雑に入り組んだ森。えーっと、ここはどのあたりだ？マップに印を付けておけば、迷うこともない？

全世界100万本突破記念！ すべてが英語ボイス！

日本だけでなく、海外でも大反響を呼った『シェンムー』だが、その英語版が日本国内で7月5日に発売されることになったぞ！

発売日	7月5日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	3000円
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	80ブロック使用
発売元	セガ
開発元	AM2 OF CRI
通信機能	対応(ハイスコア登録など)
対応周辺機器	VGAボックス

90パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.shenmue.com/

日本だけでなく、アメリカやヨーロッパでも大好評となった『シェンムー 一章 横須賀』。去年の11～12月に世界各地で発売され、いきなり売上本数ナンバー1となって、あっという間に100万本を突破！　いまでもその記録は更新し続けられているのだ。

この海外版『シェンムー』をぜひともプレイしてみたい、という声が日本のユーザーから数多く寄せられたということで、100万本突破を記念して発売が決定！　タイトルを『US Shenmue』と改め、7月5日に店頭に並ぶぞ！

ゲームシステムそのものは『シェンムー』と何ら変更はないが、ボイスはすべて英語。鈴木裕氏がみずからオーディションを行ったという気合の入ったキャスティングだから、日本語版をプレイしているみんなも違和感なくすんなりと聞き入ることができるだろう。もちろん、日本語字幕が出てくるので、ゲームをプレイするにも何ら問題はないはずだ。

さらに、スタートボタンを押すことによって日本語字幕から英語字幕に切り替わり、その発音を目で確認することもできる(メモ帳の表示も同様にスタートボタンで英語・日本語表示の切り替えが可能)。ボイスはネイティブで自然な日常会話ばかりなので、本場の英語を学べる教科書ともいえる内容になっているのも大きなポイントだね！

CHASE SYSTEM チェイスシステムにより、街を案内してもらえる!

今作からマップが表示されるようになったので、迷うことはまずないと思うんだけど、それでも何がどこにあるのか捜すのもちょっとたいへんだよね。○○へ行きたい、と思っても「あれ、それってどこ？」みたいな場面に出くわすこともあるだろう。そこで、このチェイスシステムの登場となる。

このシステムの流れはこうだ。街を歩く人に声をかけて、自分が行きたい場所がどこにあるか訪ねる。「案内するよ」となればチェイスシステム発動、あとはコントローラーを離しても自動的にその場所まで案内してくれるぞ。場所がわからないときは、これを使うとすごく便利！　ぜひ活用していこう！

⬆マップがあるから迷わないけど、どこに何があるかはチェイスシステムに頼る!?

光武館へ行くには？

ここでは、そのチェイスシステムの実際を見てみよう。街人に話しかけるところから、到達するシーンまでだ。こうして連続写真で見ればその雰囲気を少しはつかんでもらえるかな？　その場所がわからなければ、積極的に活用していきたいよね！

➡まずは街人に声をかけてみよう。もちろん、案内してくれる人もいればそうでない人もいるぞ。

➡光武館について聞いてみる。このコなら、チェイスシステムが発動して連れてってくれるかな？

⬅やった！　どうやら連れて行ってもらえるみたいだぞ！

➡あとはコントローラーを離しても自動的に動いていく。のんびり街中を眺めてみる？

⬅というわけで到着！　光武館の看板が見えるね？

⬅見慣れた涼の部屋だけど、画面左上に出ているメニューが英語表記だね。

➡メモ帳はノートブックと表記されている。お金はもちろんドルじゃなくてyenだぞ。

⬅涼が取得した数々の技もすべて英語表記に。英語のほうがわかりやすい名前かも？

⬅プロローグの名場面ともいえる「愛すべき友を持て」のシーンだね。

➡望チャンが告白するシーンも、英語だとまた違った雰囲気になるね!?

⬅日本語的に直訳すれば、「しかし、あなたは香港へ行きませんかな？

シェンムーパスポートで全世界のプレイヤーと争える!

4枚目のディスク『シェンムーパスポート』を使えば、専用サイト(http://www.shenmue.com/)にアクセスできるのはもちろん、ミニゲームのスコアランキングに登録できる。日本語版と違うところは、ランキングが日本国内だけだったのが『US Shenmue』だとワールドランキングに参加できる点だ！　負けないぞ！

⬆日本での実力が世界を相手にどこまで通用するのか……!?　ぜひチェック！

SEGA SPECIAL-03

秘密兵器を駆使して、ミッションクリアーを目指せ!!

息もつかせぬストーリー展開、演出の妙。この作品のミッションモードには、ガンシューの魅力がすべてつまっている。ぜひ堪能してほしい!

発売日	6月14日発売予定
ジャンル	スパイガンシューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ヒットメーカー
通信機能	対応(ホームページ)
対応周辺機器	ドリームキャスト・ガン、アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.hitmaker.co.jp

↑ミッションモードのシナリオで協力プレイが楽しめるパートナーモードもある。それぞれの色の敵を分担して倒そう。

スリルあり、笑いあり、奥の深さアリ!! なミッションモードを楽しめ!

『コンフィデンシャルミッション』のメインのモードであり、そのすべての魅力がつまっているのが"ミッションモード"だ。その二転三転するストーリー展開と、意外で個性的な各ステージのボスとの戦いは手に汗握るおもしろさだぞ。

だが、シビアななかにもユーモアがあるのがこのモードの魅力でもある。スパイものの定番である行き過ぎた秘密兵器、ちょっと気取って上滑りした主人公のセリフなど、間の抜けた笑いも随所に織りこまれているぞ。

また、ミッションモードはゲーム的にも奥が深い。手榴弾など各種アイテムを撃って敵を爆発に巻込むこともできるし、連続して撃つコンボショットなど得点稼ぎも熱い。その魅力の一端を、ストーリーを追いながら紹介していくことにしよう。

分岐イベントには"秘密兵器"が登場

スパイものといえばおなじみなのが、ハデでエキセントリックな秘密兵器の数々だ。ミッションモードではその期待に応えて、さまざまな特殊秘密兵器が登場する。これらはイベントとして組み込まれていることも多く、ストーリーを盛り上げるぞ。ミニゲーム形式のイベントを秘密兵器を使って成功させれば、分岐して比較的楽なルートを進むことができる。失敗してもライフは減らないが、ここは気合を入れてチャレンジして、成功シーンをぜひ見てみよう。

粘着弾

陰険な館長のワナにひっかかり、ガスの噴出する小部屋に閉じこめられてしまった。ここはお約束の新兵器、粘着弾で噴出口をふさいで切り抜けるのだ。

↑こんなとき以外にはほとんど役に立たなさそうな武器なのが笑える。

↑失敗するとガスを吸い込み、ゆがんだ視界で戦わねばならない。

↑正確に粘着弾を狙い撃ち、すべての噴出口をふさげば成功だ。

ロープ銃

あと一歩のところで館長に逃げられた! ここは秘密兵器、ロープ銃の出番だ。時計の文字盤に命中させ、ロープを張りわたそう。ロープを伝って、向こうの建物へと一気に突入するのだ。

↑スパイといえば潜入工作だ。ロープ銃のひとつやふたつ持っていても不思議ではない!?

←揺れ動く視界のなか、正確にターゲットである時計の文字盤を撃ち抜くのだ。そのチャンスは一度きり。

→成功すれば近道できるので、敵の攻撃もやさしくなる。ロープを渡るあいだに敵を狙撃することも可能だ。

敏腕凸凹コンビ、任務達成までの紆余曲折！

ミッションモードの目的は、謎の組織、アガレスの陰謀を突き止めて阻止することだ。そのストーリー展開には、スパイものならではのスリルと笑える仰々しさが満載されている。どう見ても悪の権化な3人のボスキャラクターを打倒し、世界の平和を守るのだ！

MISSION 1
歴史博物館……は仮の姿、じつはアガレスの基地だった！

➡歴史博物館に潜入したふたり。組織のコンピューターに潜入し、敵の陰謀を突き止める。

➡しかし館長に発見されてしまった！追いかけて奪われたフロッピーディスクを取り戻すのだ！

突然の銃撃戦に博物館内は大パニック

⬅館内での銃撃戦！観光客と組織の人間が入り混じって、館内は大パニックに。

館長

つねに他人まかせの姑息な館長。味方がいなくなると今度はリモコンで砲台を動かして攻撃を仕掛けてくる。物陰から顔を見せた一瞬を見逃すな！

リモコンに頼りきり！

➡館長は安全な場所に隠れたままリモコンを操って攻撃してくるぞ。柱からはロケットミサイルが、ファラオ像からは鉛玉が君を襲う！

MISSION 2
雪上を走る列車の中に眼光鋭すぎるコック現る

➡ん!? なにやら怪しい発信器をつけたコックが……。そう、彼こそハワードなのだ。

リーナ救出だ

➡囚われていた科学者、リーナを救出。いまは彼女を守るのが最優先だ。

➡列車内では座席に隠れた敵が突然発砲してくる。お邪魔なおばさんたち民間人にも注意！

総帥

陰謀をたくらむ巨大組織アガレスの総帥。軍事衛星をジャックして、その脅威をもとに世界を恐怖に陥れ、権力を手中にしようとたくらんでいる。

雪上戦車とタイマン

⬅舞台は雪上に。雪上戦車に乗る将軍を倒すといよいよ本拠地に潜入！

将軍

総帥から"あの男"と呼ばれ、絶大なる信頼をよせられるゼネラル。やつの雪上戦車からロケット砲を発射させてはならない！

MISSION 3
アガレス本拠地　本拠地は敵がウヨウヨ

⬇敵に囲まれたときこそ、アカデミーでの厳しい訓練を思い出すのだ！

⬆本拠地の攻撃は激しい。的の小さい遠距離狙撃は正確に狙い撃て！

隻眼のボス登場

⬅最新の光学迷彩服に身を包み、白煙とともに忍び寄り、剣で攻撃してくる総帥。その姿を見切れ！

⬆あと一歩のところまで総帥を追いつめたハワードとジーンだが、潜水艦へと逃げられてしまう。だがまだチャンスはある。総帥が軍事衛星から攻撃するまえに、衛星からのレーザーで潜水艦を撃沈するのだ。ふたりの呼吸がどこまで合うかが世界の運命を決める！

そして……
最終決戦へ

天使がキミのココロにやってくる!!

ワウ エンターテイメントが贈る、医者の卵と看護婦の卵の交流をメインとした恋愛アドベンチャーゲームの続報だ！ 新キャラを紹介するゾ!!

発売日	2001年夏発売予定
ジャンル	恋愛アドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ウウ エンターテイメント
通信機能	対応未定
対応周辺機器	未定

? パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.wow-ent.co.jp/candystripe/

ワウ エンターテイメントが贈る"恋愛アドベンチャーゲーム"が登場！

主人公であるプレイヤーは、医学部を卒業したての研修医として、舞台となる総合病院"聖アンジェルス病院"で1年間を過ごすことになる。そこで、患者や先輩医師、同僚研修医、看護婦たちとのふれあいを通し、医師として人間として成長していく。この病院には系列の看護学校があり、看護研修として看護学生も来ている。少女たちは、看護婦としての夢や希望を持って勉強に励んでいる。と同時に、不安や悩みも抱えている。主人公は自分を成長させるだけでなく、見習い看護婦たちが成長するのを手助けしていくのだ。

⬇思い詰めた表情の潤。若い彼女たちには看護学生として、仕事にそして私生活にも悩みがある？

⬆綾乃のセリフによる、このゲームの簡単な説明。どのようなシステムになるのかは、続報に期待！

新たに公表された3人のヒロインたち!!

＊身長165。サイズは上から88、60、89。8月24日生まれの乙女座。A型。看護婦。大雑把で細かいことにこだわらない、さっぱりした性格。行動力もあるがちょっとそそっかしい。

←いきなり仲良くなってくれるような明るい希クン

＊身長161。サイズは上から84、57、86。3月11日生まれの魚座。血液型A。主人公の同僚の研修医。年齢のわりに幼い印象で、少々おどおどした態度で、頼りなげ。天然ぼけ？

←おどおどした態度を気にしている彼女は頼りない

＊身長163。サイズは上から79、55、81。1月20日生まれの山羊座。おとなしく物静かでやさしい。やや内気なところがあり、自分の考えを押し通さず他人に譲ってしまうことが多い。

←主人公の幼なじみの彼女

前回紹介した、下の3人の見習い看護婦たち。そして今回初の登場となる3人を含めた6人がヒロインとして登場するようだ。さらに主人公には、過酷な研修医生活だけでなく、病院としての親睦旅行や球技大会などの病院での年間行事も用意されているぞ。栄美子くんの水着姿のように、季節ごとのイベントにも期待しよう。悩むだけじゃなく、楽しい時も彼女たちと共有できるはずだ。

←みならい天使の笑顔が、患者のココロも治してくれるのだ。

←これは希の私服姿。ふだんのナース服のときとは違う表情を感じさせるよね。キミはどんなドラマを想い描くのだろうか？

前号で紹介したこの3人を加えた6人のヒロインが登場!?

森崎 綾乃
Ayano Morisaki

身長162。サイズは上から81、58、82。3月9日生まれの魚座で血液型はA。純情だが、元気で明るくいつも笑顔を絶やさない。努力家で意外に強情で頑固。家事は得意。

身長154。サイズは上から79、56、80。2月4日生まれの水瓶座で血液型はAB。無邪気で威勢がよく口数も多いが、本当は臆病で落ち着きがなくドジなところもある？

園田 栄美子
Emiko Sonoda

梶山 潤
Jun Kajiyama

身長156。サイズは上から78、56、79。8月3日生まれの獅子座で、血液型は B。はねっかえりのじゃじゃ馬娘で、少々自信過剰気味だけど、世話好きで、めんどう見がいい子。

本格派3Dネットワーク対戦ここに始動

ネットワーク型対戦アクションの代表格ともいえるゲーム性は、まさに王道。コンシューマーでの通信対戦が実現したドリームキャストで、ついにその真価が問われるときがやってきた。多人数バトルロイヤルという対戦構図にある究極的な奥の深さ。いくらやり込んでも底の見えないこのシステムを、ぜひこの機会に味わってみてほしい。

アウトトリガー

発売日	7月26日発売予定
ジャンル	3D対戦アクションシューティング
価格	5800円（ドリームキャストマウス同梱）
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	AM2 OF CRI
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	ドリームキャストマウス、ドリームキャスト・キーボード

85パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.sega-rd2.com

分割画面、そして通信対戦の完成度に酔いしれろ!!

『アウトトリガー』最大の魅力は、なんといっても対人対戦だ。各種の武器を使って敵を倒し、一定時間内に稼いだポイントを争うというのが基本ルール。3D空間を支配する操作技術はもちろんのこと、戦略面のテクニックも磨き、トップを目指すのだ。ここではまず、ドリームキャスト版でのオフライン、オンライン双方の対戦構造を紹介しよう。

最大4分割で対戦!

1台のハードを使ったオフラインの対戦は、画面分割方式で行なわれる。対戦の人数によって、2分割、4分割の2種類が用意されているぞ。当然ひとりひとりの画面は少し狭くなるが、臨場感は十分に味わうことができるはずだ。

↓3人以上だと、4分割に。友だちで集まって、パーティーゲーム感覚の対戦を楽しもう。

↑1対1のタイマンで真剣勝負！　この場合は、上下2分割になる。横方向の視界が広いのがポイントになるかも。

ここが本領　通信対戦

もともとのゲーム性がオンライン対戦に適している『アウトトリガー』。知らない人との真剣勝負は、また違った感覚のおもしろさがあるぞ。多人数対戦ということで、ネットワーク環境がどのような完成度を見せるかも興味深い。

↓これはリザルト画面。ポイントの内訳が、詳しく表示される。狙うは、もちろんトップ！

↑ネットワークの戦場で、磨いたテクニックを見せつけろ！　チャットルームなど、そのほかの環境も充実しそうだ。

マウス同梱でお買い得!

『アウトトリガー』のソフトにはドリームキャスト用のマウスがついている。しかも、価格は5800円とたいへんオトク。マウスでの操作が似合うゲームだけに、これはうれしい限りだ。ちなみに、操作系は設定で変えられる。コントローラーだけでもオーケー。

←キーボード＋マウスなどサブデバイスも選べる。自分に合ったものを。

➡コントローラーを加えた3種類以外にも、対応するものがあるとか。

お気に入りの操作系で戦場へ

⬆画面には、マイナス4ポイントの表示が。ということは、チームバトルモードが存在する……!?

DC版オリジナル要素の数々をとくとご覧あれ!

アーケード版にはなかった新要素も、当然のごとく盛りだくさん。そんなドリームキャスト版ならではのポイントを、徹底検証していこう。対戦をもっと盛り上げるものからひとりで楽しめるものまで、あらゆるバリエーションが用意されているぞ。完全な新要素以外にも、武器やキャラクターごとの能力など、バランスが再調整されている可能性は十分にある。対戦の新モードはあるのか？　新たなステージは？　刻一刻と迫る発売日を待て！

新キャラクターも参戦決定!!

アーケード版で使えたキャラクターは、ジェイ、アラン、リナ、タロンの4人。これに男性、女性各ひとりずつが加わることになった。その名は、ニールとテレシコワ。ジェイとアランのふたりを除いては、それぞれ移動スピードや攻撃力、武器などの性能に差別化が図られていただけに、このふたりがどんな個性を持っているのかは気になるところだ。写真を見る限りでは、とくに新しい武器などは装備してないようだが…。

テレシコワ TERESHKOVO

⬇ロシア系らしき名前が印象的な女性キャラクター。この写真ではフォトントーピドーを装備している。初期装備だとすれば、かなり強いかも？

ニール NEIL

⬆この写真では、マシンガンを装備している。ほかに、ロケットランチャーを持っているものもあったぞ。これらの装備は、ジェイ、アランと同じだ。

ミッションモードでひとり用も充実

与えられたミッションをクリアーしてさきのステージへと進んでいくのが、『アウトトリガー』のひとり用モードだ。注目点は、このミッションがアーケード版よりも格段に増えていること。全部で30以上のステージあり、なかにはCPUと1対1で勝負するものなどもあるようだ。もともと対戦に向けての練習が楽しくできるものだっただけに、その進化は楽しみ。じっくりと遊べる家庭用ならではのミッションに期待したい。

ミッションをクリアーせよ

残り02人

⬆用意されたミッションをクリアーし、さきのステージへと進め！これは、アーケード版でおなじみだった射撃練習のミッションだ。

新ミッションに注目!!

MISSION NO.
時間内に敵を1人倒せ。
TIME LIMIT 2:40

⬆ステージに入るまえに、ミッションの内容が説明される。コンシューマーオリジナルの新ミッションには、どんなものがあるのだろう。

CPUと1対1の勝負

⬅CPUとのタイマン勝負！　敵と対時したときの動きは対戦の基本になるだけに、いい練習になりそう。CPUの動きにも注目だ。

キャラクターエディットを楽しもう

ドリームキャスト版最大の注目点になりそうなのが、このキャラクターエディットだ。ここでは、キャラクターの色だけでなく、武器の組み合わせも選ぶことが可能。まさに自分だけのオリジナルキャラクターが作れる、というわけだ。さらに、条件を満たすごとに選べるカラーや武器が増えていくとのこと。武器選択は戦術面にも大きな影響を及ぼすので、最重要事項になることは間違いない。お気に入りのカスタマイズを捜し出せ！

お気に入りのカラーを選択

⬆カラー選びも自由自在。ネットワーク対戦をするときも、自分好みのカラーを作っておくと、やっぱりひと味違うよね。

武器を自由に選べる

⬆これが武器の選択画面。リナがタロンの持つレールガンを装備している。最適な装備を選び出そう。

そのほかの設定も細かいぞ

RULE SELECT

⬆ゲームの設定も細かく変えることができる。1ゲームの制限時間は、とくに重要だ。じっくり勝負したい人は、長めの設定にしよう。

最強チームの再編成が始まる……！キミは生き残れるか？

前作をやりこんでいた人にとっては、どこがどう変わったのかが気になるよね？　今回は、細かい変更点までチェックしてみよう。

発売日	6月14日発売予定
ジャンル	アクション
価格	3800円
ドリームポイント	180ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	9ブロック
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

『PRO』仕様となった本作の変更点を徹底紹介!!

前号でもお伝えしたように、『カプコン vs.SNK PRO』(以下『PRO』)が前作ともっとも異なる点といえば、やはりレシオ1にダンとジョーが参入したこと。もちろん、この2キャラによって、チーム編成の幅が大きく広がることは言うまでもない。しかし、忘れてはならないのが旧キャラのリニューアル。新技の追加こそないものの、技の攻撃力や無敵時間など、細かいところまで徹底したバランス調整がなされているのだ。むしろ『PRO』の真価は、ダンやジョーの参入よりも、こういったバランス調整にあるのかもしれない。

今回は、そういった旧キャラの変更点を紹介していく。どれも勝敗のカギを握る要素ばかりなので、しっかり予習しておこう。もしかしたら、チーム編成にも影響があるかも？

←ダンやジョーにばかり注目しがちだが、旧キャラも大幅にリニューアルされている。前作と同じ感覚では生き残れないぞ！

変更点1 レシオ差がより大きく

前作ではやや不遇だった感のあるレシオ3が、大幅にパワーアップ。攻撃力と体力が全体的に上昇しており、その差はレシオ1＆2との対戦ではっきりと実感できる。『PRO』ではレシオ3旋風が巻き起こりそうだ。

←レシオ1と比較すると、レシオ3の攻撃力はまさに破壊的。これからは「打倒レシオ3」が合い言葉になりそう。

→格上のキャラに対しては、いくら攻撃を当てても体力を減らせない印象がある。

変更点2 ノーマルとEXはまったく別キャラに

←EXキャミィからはフーリガンコンビネーションが削除され、この技はノーマル特有の必殺技に。

→対するEXキャミィはキャノンストライクの使いかたがポイント。

たとえばキャミィは、EXにスパイラルアローが追加され、フーリガンコンビネーションが削除。これにより、ノーマルはフーリガンからの連繋で攻めるキャラ、EXはキャノンストライクを使って空中から攻めるキャラになった。ほかのキャラでも、このようなEXとノーマルの差別化はより広がる傾向だ。

変更点3 強すぎる必殺技のバランス調整

前作との違いが明らかなのは、昇龍系と呼ばれる対空必殺技。弱には無敵時間がほとんどないので、ジャンプ攻撃を撃墜するには十分な引きつけが必要だ。ただし、前作で弱かった技には、逆に強くなっているものもある。

←この高さで昇龍拳を出して相打ちになる。ジャンプ攻撃はしっかり引きつけて出そう。

→逆に、ルガールのジェノサイドカッターは強くなった技のひとつだ。

変更点4 空中コンボ可能なスーパーコンボに変化が

この変更点の影響を受けるのは、リュウの真・昇龍拳、ケンの昇龍裂破、モリガンのカーディナルブレイドなどで、いずれも1ヒット目が吹き飛びダウン中の相手に当たらなくなっている。しかし、なかでも大幅な戦力ダウンは、やはりリュウだろう。しゃがみ強キック→真・昇龍拳の連続技がまともにヒットしなくなったため、基本戦術にテコ入れが必要。前作では"不動の大将"といった役回りだっただけに、『PRO』での役回りも気になるところ。

⬅しゃがみ強キックからの真・昇龍拳は、前作では大ダメージの連続技だったが……。

➡今回はわずか2ヒット。もはや真・昇龍拳は対空に使うしかないのか？

変更点5 強攻撃へとつながる目押しコンボが困難に

⬅しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚはつなぐことができないが、しゃがみ弱Ⓟ始動なら……。

➡コンボが成立するキャラもいるが、あまりにも難しく、実戦に投入するにはかなりの練習が必要。

前作では多くのキャラがお世話になった、しゃがみ弱→しゃがみ強Ⓚの連続技（通称目押しコンボ）も、『PRO』ではつながらない。要は、イージーにダウンを与える連続技を制限したというわけだ。ただし、これはすべて廃止されたわけではないことに注意。キャラによってはしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚなどが成立するケースもあるので、よく調べてみよう（タイミングがシビアなので、実戦投入は微妙）。

変更点6 通常技の攻撃判定や持続時間の調整

攻撃判定が変更されている例は、バルログやテリーなどのジャンプ攻撃。前作では"めくり（相手を飛び越えながら技を当てること）"に適する技がなかったこれらのキャラも、『PRO』では容易にめくることができる。

⬅たとえばバルログのジャンプ強Ⓚは、相手をめくることが容易になった。攻撃のバリエーションが増加することは明白だ。

一方の持続時間については、ジャンプ中に攻撃判定が長時間持続するタイプの技が変更の対象だ。ほとんどのジャンプ弱Ⓟやジャンプ弱Ⓚは、ジャンプした瞬間に出すと一定時間で攻撃が戻るように調整されている。

⬅ジャンプ弱Ⓚ&弱Ⓟは途中で攻撃判定が戻るようになったため、これらに依存していたキャラは苦戦を強いられるだろう。

変更点7 そのほか、細かい変更点もさまざま

これまでに挙げたもの以外にも、変更点はたくさんある。システム面では、回り込みの時間調整や、勝ち抜き時の体力回復量が低下。細かいところでは挑発を行うと相手のゲージが増えたり、リバーサル必殺技の成功時に表示が出る……など盛りだくさん。いずれも前作で不満の多かった点がリファインされているので、マニアも納得の出来映えだ。『PRO』をじっくり楽しみつつ、来るべき大作、『CAPCOM vs. SNK 2』を待とうではないか！

⬅挑発は相手のゲージが増えるようになった。ダンの挑発伝説はとんでもないことに!?

➡リバーサル必殺技に成功すると、キャラクターが青く光るとともにREVERSAL表示が。これはうれしい変更点。

キャラクターごとの変更点も少しだけ紹介

●草薙京（ノーマル）
しゃがみ弱Ⓚ→弱・七拾五式 改の連続技がつながらなくなった。

●さくら（ノーマル）
桜華脚がしゃがみガード不能、かつガードされても跳ね返らなくなった。

⬅上空からの攻撃が強化されたさくら。今回の台風の目に！

●不知火舞（EX）
水鳥の舞で飛ばす扇子の間隔が狭くなった。ライデンなど回り込みの短いキャラでも簡単に回避することが可能だ。

●テリー（ノーマル）
ライジングタックルは攻撃判定が狭くなり、背後には当たらなくなった。

●E・本田（ノーマル&EX共通）
鬼無双の出始めに飛び道具を消す効果がついた。もちろんレベル1から可能だ。

➡飛び道具を持っているキャラにとって脅威となる変更点だ。

●ギース（ノーマル）
ジャンプ攻撃のすべてがキャンセル可能になった。疾風拳に連繋させよう。

●山崎（ノーマル）
レベル1ドリルの発生が遅くなり、暗転を見てからでも回避されてしまう。

●ナコルル
カムイムツベの速度が低下。しゃがみガードも可能になり、スキも大きい。

⬅前作で猛威を振るった技だけに、弱体化もやむなしか……？

発売日	6月28日発売予定	通信機能	対応(オンライン対戦)
ジャンル	テーブル	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	カプコン		
開発元	彩京		

99 パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

今号も新キャラが13名も登場。いったいどこまで増え続けるのか見当がつかないが、ゲームシステムのほうはいよいよ全貌が明らかになってきた。組み手モードとギャラリーモードのさらなる要素と、ジャンファイターについての詳しいエディット内容が判明。発売まであと1ヵ月。首を長くして待て!

←オープニングデモを見ると、まだ紹介していないキャラクターがいるみたい。マジ?

NEW 1 イラストの種類はひとり3つ!!

組み手モードで倒したキャラのイラストが鑑賞できるギャラリーモード。ひとりにつき、ひとつのイラストが用意されていると思われたが、ひとりにつき3種類のイラストがあることが判明。しかもイラストにはキャラのプロフィールつき。資料館のようなモードになりそうだ。

↑キャラ数もさることながら、イラストはその3倍になる。驚くべき点数になりそう。

←↑デジタル美術館といった感じだろうか。コレクター気分でじっくりと鑑賞しよう。

潜在能力は高いものの、その実力はいまだ未知数な格闘家。麻雀では男ぶりを上げることができるか?

ダン

ディージェイ
陽気なジャマイカ男の顔を曇らすことができるかな。

レインボー・ミカ
ザンギエフを慕う女子レスラー。ダイナミックな技をこなす。

ガイ
スピーディーな連続攻撃でプレイヤーを悩ますことになる!?

ソドム
パワー技で相手を追い込む戦法は麻雀でも変わりなし?

ダルシム
ヨガで培った集中力で麻雀に臨む。麻雀では火気厳禁!!

ナッシュ
そのするどい眼光は上がり牌を決して見逃さない。

カプコン SIDE

CAPCOM CAPCOM CAPCOM CAPCOM +7

カプコンキャラは7人が追加。今回も「ストリートファイターII」「ZERO」シリーズからのキャラが参戦。カプコンキャラは総勢19名。

彩京 SIDE

PSIKYO +6

『ガンバード』『戦国ブレード』『ソルディバイド』『堕落天使』といった4タイトルから新たに6人のキャラが登場だ。

ロッシ 暗黒街で殺し屋を張る16歳の少年。『堕落天使』から。

ヴォーグ 『ソルディバイド』の暗黒騎士。尋常ではない剣技を誇る。

翔丸 深い悲しみを背負った若き剣客。『戦国ブレード』から参戦。

ポムポム マリオンのお供をしていた魔法うさぎ。本人の希望で参戦。

アッシュ 空飛ぶ機械作りに没頭する青年。その明晰な頭脳が武器。

こより すでに登場した『戦国エース』こよりの大人バージョン。なんともりっぱな娘に育ちました。

NEW 2 やっぱりあった イカサマアイテム!!

彩京の麻雀ゲーム『対戦ホットギミック』に存在したイカサマアイテムが本作にも受け継がれていた。自分のツモ順になると、ランダムで"雀パワー"をゲット。貯めた雀パワーと引き換えに、ジャン・フードというイカサマアイテムを入手できるぞ。効果的なイカサマを駆使して強敵を倒せ。

←ジャン・フードを雀犬に食べさせてイカサマ工作をさせよう。高価なものほど効果が高いぞ。

➡雀パワーは毎回手に入るわけじゃない。これも運だと思って信じてツモろう。

←さくら相手にツミコミ開始。うまくいけば役満・大三元もありえるかも。

NEW 3 キャラエディットのすべてを公開

ネット対戦用のキャラとしてジャンファイターが用意されている。ジャンファイターは、顔の部位など細かい部分からコスチュームに至るまで設定できるぞ。華麗なる(?)ジャンファイトをくり広げるためにもこだわったキャラ作りを目指そう。

コスチュームエディット

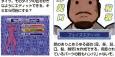
コスチュームの種類は男物から女物、幼児服から制服ものなどさまざま。また、ゲームに登場するマリオンやケンの服も用意されている。

タイツエディット

ジャンファイターの基本は全身タイツ。そのタイツの色を好きなようにエディットできる。キミなら何色にする?

フェイスエディット

顔のありとあらゆる部位(目、鼻、髭、口、髪、輪郭)を作成できる。用意されているパーツの数もハンパじゃないぞ。

ネームエディット

ハンドルネームから自分のキャッチコピーを登録。また、ショートカットキーを使うセリフ登録もここで行うことが可能だ。

NEW 4 新技を大発表

ネット対戦時の演出として登場するジャンファイトの数々を一挙公開。また、キャラのコスプレ姿にも注目。ホントいろいろ揃ってます。

CAPCOM NEVER END

第12話

モンスターハンターソフィ

サブタイトルのとおり、この物語の主人公はソフィ。モンスターを捕らえて意のままに操る"モンスターハンター"が彼女の仕事だ。この物語はソフィが酒場でいざこざを起こし、それがもとで刑務所に入れられる場面から始まる。そこでソフィは投獄されている女性から手紙を預かることに。彼女の息子・ハンスに宛てた手紙だが、その手紙が原因となりソフィはさまざまな事件に巻き込まれていく。このシナリオには、ソフィを仲間にするために現れたゴメスをソフィが特殊能力を使い捕らえるという意外なシーンもあるぞ。

ソフィ

⬅男勝りの性格が災いして、刑務所の人間にケンカを売ってしまう。

⬅命がけで刑務所を脱出したソフィはラドナの町に流れ着く。手紙を渡す相手であるハンスがいる町だ。

➡刑務所に投獄されていた女性から手紙を預かる。早く脱獄して手紙を届けなくては！

➡ハンスは鉱山で強制労働中。彼に手紙を渡すが……。

ハンス

鬼神の魂を持つ主人公たちが活躍する

第5巻の物語をいち早くチェック!!

第5巻の各ストーリーをちょっぴり紹介する。この巻で、いよいよ12人の主人公が勢ぞろいするぞ!!

発売日	6月6日発売予定
ジャンル	RPG
価格	2800円
ドリームポイント	120ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	16ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、BBS、ダウンロード）
対応周辺機器	ドリームキャストキーボード、VGAボックス

100パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

第13話

亡霊の町

突然、運命の大地に飛んできたバド。悲しげな声を発したと思ったら、すぐにどこかへ去っていってしまう。そのバドを追ってゴメスたちはタナスの町を訪れるのだが……。第13話はバドを中心にゴメスたちの冒険が展開する物語だ。この後ゴメスたちはバドの行方、その目的や素性を調べるために調査を開始、そして死神ディードに会うことになる。正しい道を通らなければ、同じ場所を永遠に歩き続けることになる広大なフェザードの森など、序盤から頭を悩ませる仕掛けが待っているぞ。つぎの話の主人公であるラドーが顔見せで登場することも見逃せない。

⬅突如としてバドが運命の大地に。何か目的があるのか……。

➡タナスの町ではラドー率いるデビル団が騒ぎを起こしている。

⬅タナスの霊媒師、カトリアーヌがバドに関する情報を提供してくれる。

➡適当に歩いていたのでは確実に迷ってしまうフェザードの森。

⬅初めは親切に情報を話してくれた死神ディードだが、突然戦うことに。何が悪いことしたかな？

⬆力ずくでソフィを連れていこうとするゴメスだが、戦いに負けて逆に捕らえられてしまう……。

イベントチェック!!

ソフィのモンスターハント

ソフィの特殊能力は、戦っているモンスターを捕まえて自分の手足として戦わせたり、銃弾として使ったりするなど、ソフィの非力さを補って余りある能力だ。この能力を発揮する場所は戦闘シーンだけではない。めったに登場しない"レアモンスター"を捕まえ、それを売ることによって資金を得る……というミニイベントも用意されているぞ。

⬅レアモンスターについての詳しい情報を入手して……。

➡実際にその場所に行くと、レアモンスターが出現する。

⬆モンスターを捕まえるには、ある程度戦って弱らせてからでないと失敗してしまうぞ。

第14話

浮遊大陸ガムランダル

ラドー

タナスの町で"デビル団"という、若者を集めた組織を率いるラドーがこの物語の主人公。そんな彼も鬼神の魂を持つひとりである。ゴメスが仲間として迎えに来るが、そのとき、タナスの町が浮遊大陸ガムランダルに襲撃される。何がなんだかわからないまま巻き込まれたラドーは仕返しするため、勝手についてきたハドをパートナーにガムランダルの後を追い、ついにボスを倒す。だが、浮遊大陸の新しいボスに祭り上げられてしまうのだった。

⬆独りたたずむデビル団のリーダー、ラドー。"デッピィ〜ル"はデビル団の合言葉だ！

⬅以前に面識があるということで、再びゴメスがタナスの町に来ることに。

ゴメス
「詳しいことは後でに説明させる。とにかくついて来なっ！

デビル団員
「あれ、空賊っスよ。常に名高いガムランダルです。

➡そのとき、空中に浮かぶ謎の島からタナスの町が襲撃されてしまう。

⬅ガムランダルに行くため試練を受けて気球を借りることに。

➡いよいよガムランダルのボス・ガムランとの一騎討ちだ！

➡まわりからボスにさせられてしまうラドー。でも、まんざらでもないみたい!?

イベントチェック!!

ラドーの評価について

タナスの町の人々からは騒ぎを起こすとして評判の悪いラドーだが、町の人々の認識を変えることもできる。評価はさまざまなイベントをクリアーして、そのイベントに対応する人々と話をするだけ。こんな簡単なことで評判を上げていくことができる。評価が高いと、魔晶石屋でふつうの値段より安く買物をできるのだ。

⬅⬆たとえば物語の序盤でラドーとマフィアが戦うイベントがある。この戦闘に勝利して、周囲にいる人に話しかければ……。このようなイベントが物語の中にたくさんある。正しいことをすれば評判は自然に上がるぞ！

CAPCOM NEVER END

DC版とともにアーケード版もリリースされる『ヘビーメタル』。基本は同じゲームだが、DC版ならではの要素がしっかり追加されているぞ！

発売日	7月12日発売予定
ジャンル	3D対戦アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人（通信対戦時最大4人）
ビジュアルメモリ	4（通信対戦時6）ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

80パーセント　5月30日現在 開発状況

http://www.heavymetalgeomatrix.com/

モードは全部で4種類？　ひとりから4人まで楽しめるぞ!!

アーケード版が、DC版にさき駆けてリリースされる『ヘビーメタル』。最近のカプコンゲーム同様、家で練習してゲームセンターでその腕を試すことが可能だ。自分視点の3Dアクションゲームということもあり、スムーズな操作や立ち回りの修得は必須だし、武器やアイテムが数多く用意されている。また、武器にはそれぞれにスペシャルアタックがあったりと、把握しなくちゃいけない要素がたくさんある。DC版でのプレイは、アーケードでプレイする際の最適な練習にもなるぞ。

今回は各モードと、立ち回りを覚えるのに最適なDCオリジナルモード、"カオスマトリックス"を紹介するぞ！

4種のモードを写真で確認！

⬆いままでどんなモードが存在するかわからなかったけど、この写真で一目瞭然だね。ところでこのカオスマトリックスモードっていったい何だろう？

アーケードモード

シングルプレイでの戦いは、つねに1対1とは限らない。ふたりの敵を同時に相手しなければならないハンディキャップマッチもあるぞ。このモードでも途中乱入可。アーケードモードが基本なのは間違いなしだね。

⬅ふたりでひとりの敵と戦う！　なんて状況もアリだぞ。楽勝なのかな？

⬆アーケードモードで基本的な敵との戦いかたやアイテムの効能を覚えよう。

バーサス&ネットワークモード

自分視点タイプの3Dアクションゲームのおもしろさの神髄は対戦にあるといって過言ではないだろう。バーサスモードではふたりでの対戦が、ネットワークモードでは最大4人までの対戦が可能になっているぞ。いかに相手の視点から外れ不意打ちをかけるか、そんな熱い駆け引きがネット上でくり広げられるのも、もうすぐだね。発売を心して待て！

⬅ふたりで対戦。いかに相手の裏をかくかが勝負を分ける。

➡アイテムを使いこなして、過酷な戦いを乗りきろう！

そしてカオスマトリックスとは……

CAPCOM NEVER END

DC版オリジナルモード"カオスマトリックス"を徹底リサーチ!!

DC版オリジナルモードのカオスマトリックスは、ほかのモードが敵を倒すことを目的にしているのに対して、隠されたキーアイテムを捜して、制限時間内にゴールにたどり着いてクリアーしていく内容。用意されているステージも全4エリア（チームごとに分けられている）×8ステージとたっぷりあるので、末永く楽しめること間違いなしだね。

カオスマトリックスはひとり専用モードだ

←カオスマトリックスは完全にひとりモード。ひとりで複数の敵を相手にしなくてはならない。辛い!!

最初はひとつしか選べないが

←4エリアあり、それぞれ最初はひとつのミッションしか選べない。ミッションをクリアーしていくと……。

➡つぎつぎとミッションが出現していく。一度クリアーしたミッションはくり返し遊ぶことができるぞ。

クリアーすれば32ものステージが出現

カオスマトリックスのゲームの流れを追ってみるぞ

ミッションを選択

最初に4つのエリアから818 STOM PERSエリアを選択したところ（このほか3エリアが存在する）。その中で自分が挑戦したいミッションを選択しよう。

クリアー目的の提示

まず最初にクリアー目的が提示される。このミッションのクリアー条件はキーアイテムを取ってゴールに入ること。敵全滅などがクリアー条件に加わることも。

戦いつつキーアイテムを入手せよ!

最大2体の敵を相手にしながら、キーアイテムを捜さなければならない。フィールド上にはキーアイテムのほか、ボーナスアイテムや壊せる設置物などが存在している。アーケードモード同様、アイテムが点在しているので、それらをうまく使いこなして迅速に行動しなければならないぞ。

ゴールに入ればクリアー

クリアー条件を満たしたらゴールにGO。タイムや残り体力、ボーナスアイテム数など、さまざまな要素で評価される。何度もトライしてスコア更新を目指せ！

アーケード版はDCにさき駆けて6月下旬に稼働するぞ!

「ヘビーメタル」をいち早くプレイしたいというならばゲームセンターに足を運んでみよう。アーケード版はDC版の7月12日にさき駆けて6月下旬ごろに稼働するとのこと。DC版を買おうかどうしようか迷っている人にはテストプレイにもなるだろうし、行くしかない!? ひとつの筐体だけしか置いていない場合はDC版同様ふたりまで、2台置いてくれているゲームセンターだったら、通信対戦で4人までの対戦ができるから、DCでのネットワーク対戦の感覚をつかむこともできるぞ。

ここではアーケード版の紹介ということで、いままで未公開だったステージとドハデなスペシャルアタックを公開するぞ。

⬆➡計14ものステージが用意されている。多くのステージには高低差があり上から狙い撃ちが可能。ステージごとの特徴に合わせた武器選択も重要になる。

⬅⬇武器がある場合はショットボタンとアタックボタンを同時押しすることでスペシャルアタックが出せるのだ。

ガイアマスター 決戦!世紀王伝説

単なるボードゲームじゃない。カプコンが贈る新世紀ボードゲーム。3Dグラフィックの多彩なアクションなど魅力満点でDCに登場する!

発売日	6月予定
ジャンル	ボード
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜4人
ビジュアルメモリ	24ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	なし
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

99パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

基本ルールのおさらいと各キャラの特性をチェック!!

『ガイアマスター』は、最大4人までいっしょに遊べるボードゲームだ。プレイヤーは、30ターン（初期設定）内に自分の総資産を増やして1位を目指す。キャラクターを決め、ダイスの目に従ってマップを回ろう。止まった土地が空地なら購入し、人の土地なら通行税を払う。終了時点で総資産が多い人が勝ちとなる。単なるボードゲームではなく、バトルなどでキャラの能力が勝敗を分けるのだ。

ステージセレクト

⬅マップセレクトもポイント。マップごとにさまざまな展開が!

プレイモードセレクト

⬅ひとりで遊ぶストーリーモードか? みんなで対戦するのか?

キャラセレクト

⬅魅力的なキャラがさらにパワーアップ。さて、誰を選ぼうか?

プレイ

プレイモードは、ひとりで遊ぶ"ストーリーモード"と4人まで遊べる"対戦モード"。とくに対戦モードには、プレイヤー全員が敵となるバトルロイヤルとチーム戦のタッグバトル。さらに、はじめからスタートする"ノーマル"と土地とカードがある程度配られた状態から始める"クイック"がある。バトルが熱いゾ。

プレイモードはこれ!

☆ストーリーモード
☆対戦モード
●バトルロイヤル
●タッグバトル
クイックorノーマル

カードを使いこなせ!!

この作品は、ダイスの目に従ってフィールドマスを移動し、土地を買うことで相手から通行税を取るだけのゲームではない。カードを使って敵の行動を妨害したり、土地を戦闘によって奪うバトルも大きく展開を左右するのだ。ここで重要になるのがカード。イベントカードで、自分の土地の通行税を上げたり、逆に相手の通行税をダウンさせたりといった駆け引きができる。バトルでは、武器カードを選択しての戦闘となる。手持ちのカードの使いかたが勝負のカギ!

⬅お店"錬金術"を建てると、このマスに止まるとイベントカードが2枚もらえるようになる。

➡戦闘で人の土地を奪うのか? そのまま黙って通行税を払うだけでは勝利はないぞ。

カードバトルが勝敗を分ける

⬅武器カードの選択が勝敗を分ける。相手の手を読むのだ!

各キャラの特性が違うぞ！ さぁ、どのキャラを選ぶ？

さて、プレイヤーの分身となるキャラたちにはそれぞれ特性がある。ラッキー能力や得意武器がそれぞれ違うのだ。たとえば盗賊シンバッドのラッキー能力は、同じマスに止まった人の所持金の半分を強奪。この能力はそうそう無視できないぞ。せっかく資金を増やしても、奪われてしまってはもとも子もなくなってしまうのだ。戦闘に有利なキャラならバトルで土地をゲットするなど、キャラ特性を活かした戦略を考えらければいけない。そこで、ここでは各キャラごとの特性を確認しよう。いろいろなキャラを試してキミのプレイにあったキャラを決めるのだ！

ジガー

ラ:1ターンに2回行動できることがある。
武:剣と飛び道具。

サー・ガラハッド

ラ:飛び道具系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:飛び道具。

ゴライアス

ラ:なんと、お金の支払いを踏み倒せることがある。
武:剣と魔法。

ティアラ姫

ラ:土地をもらえることがある。
武:剣と魔法。

伊勢守黒沢三十郎靖綱

ラ:剣系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:剣。

メグメグ

ラ:収入が2倍になることがある。
武:剣と飛び道具。

ハヤテ

ラ:相手の攻撃を無効化するウツセミの術。
武:剣と飛び道具。

シンバッド

ラ:同じマスに止まった人の所持金の半分を強奪する。
武:剣と飛び道具。

アガート

ラ:魔法系の武器で攻撃すると攻撃力が2倍になることがある。
武:魔法。

孫悟空

ラ:すべての武器で攻撃力が2倍になることや、ダイスの数が4つになることがある。

ダンテ

ラ:すべての武器で攻撃力が2倍になることやシンボルを破壊することがある。

※各キャラの説明 ラ：ラッキー能力 武：得意武器

アーケードのスタイルを変える それがメカトロ研の命題

メカトロ®

セガのソフト開発が昨年分社化され、ゲーム誌などで各社とも脚光を浴びるなか、各社をセガ本体から縁の下で支える部署がある。それがメカトロ研究開発部だ。いったいどんな部署なのか、それを詳細に知る人は少ないだろう。そこで今回はセガ開発会社探訪シリーズの番外編として特集してみたいと思う。意外なほどに個性溢れるこの集団をしっかり覚えておいてほしい。

メカトロ研究開発部（以下メカトロ研）の仕事は、大型筐体の開発だけでなく、メダル、プライズ、そしてソフト開発と多岐にわたることに驚かされる。ここではメカトロ研が今後何を目指していくのか、吉本部長にお話を伺うことで明らかにしたいと思う。

インターフェイスの追求 それがメカトロ研のこだわり

——吉本さんがセガに入社された当初から旧4研、現メカトロ研はあったのでしょうか？

吉本　私が入った年に第4研究開発部になったんですよ。当時は『アフターバーナー』の実験機が形になっていて、これから量産しようかというころです。自分は筐体開発には配属されずに、基板もののコントロールパネルとかすごい地味な仕事をやってました。そのころたまたま、メカトロ開発課のキャパがオーバーして、現ワウ エンターテイメント社長の中川さんがメインプログラマーで、AM2研にいた麻生さんが企画で『サンダーブレード』という大型筐体ゲームを作ったんですよ。

4研としても電動で動かすものは鈴木裕さんのラインでありましたし、だったら安価に、海外でもお手軽に買えるくらいの体感筐体を作れないかというテーマを持って、安く作りました。裕さんだったらアウトランの取材でヨーロッパに1ヵ月くらい行くようなところを、熱海にヘリコプターの取材に行きました（笑）。テコの原理を利用するという操作系に合わせて中川さんと麻生さんにプログラミングをしてもらったので、一体感のあるプロジェクトでしたね。筐体が実験的だっただけに、おもしろかったです。その後はずっと大型筐体の畑でやってきました。『ギャラクシーフォース』もやりましたね。でも、やっぱり裕さんと組むのが多かったです。現ヒットメーカー社長の小口さんと『スーパーモナコGP』も作りました。ハンドルに（回転方向に）リアクションをつけた初の筐体でしたね。

——いまや家庭用でもプレイステーション2ソフト『グランツーリスモ3』用のハンドル型コントローラー（GTフォース）で、リアクションを実現してますね。

吉本　GTフォースは、けっこういいリアクションがきますし、家庭用でそこまでできるようになってくると、アーケードではつぎのことを考えないとやばいなと思ってます。でもセガもマルチプラットフォーム化しましたし、そんななかで家庭用のペリフェラル（周辺機器）を開発できるのはメカトロ研しかないわけで、大きなタイトルのときにPS2やXbox用でプロ仕様のインターフェイス開発してみたいし、挑戦してみたいですね。

インターフェイスを作るというのもメカトロ研の大きい部分で、お客さんが触れて何らか情報を得るという仕掛けを大事にしていきたい。それは大きいものであれ、ハンドルであれ、振動装置といった体に触れるもの、プレイヤーがつかむものすべてです。大作りな仕掛けはハデでそれはそれでいいんですけど、直接触るところで、いかに自分の動きをメカに伝えるか、メカから情報を受け取るかといった、"何か"を感じさせるという仕掛け作りは難しいしたいへんなんですよ。

ディテールよりイメージ重視 感覚的な部分に勝負を賭ける

——実際筐体を開発する際、どのようなところから始めるんですか？

吉本　いまはCAD（設計用ソフト）での設計がメインなのですが、設計はつねに原寸で考えていきたい。たとえばR360でも、最初にやったのは2メートルの大きな円を描くことからでした。まず全体を捉えてプレイヤーの視点のイメージから入る。それを大事にしたい。CADで最初に人間を描いて、それに合わせてユニットを設計して、できあがったら2メー

メカトロ研究開発部って、いったいどんな仕事をしているの？

メカトロ研の仕事は大きく4つに分類できる。ひとつは筐体開発（大型筐体だけでなくビデオゲーム用の通常筐体も含む）。最近は筐体だけでなく『クラブカート』のようにソフト開発も手がけている。そのほかUFOキャッチャーに代表されるプライズもの、大人の雰囲気漂うメダルものと、その業務内容は多岐にわたる。部員は総勢115人と大所帯を誇る。

筐体

シャカっとタンバリン

『シャカっとタンバリン』は筐体、ソフトともメカトロ研の制作。開発各社の企画する大型筐体ゲームの筐体開発を一手に引き受けている。

ソフト

クラブカート

『クラブカート』も筐体、ソフトとも開発。『ゲットバス』や『18ホイーラー』のソフト開発も旧AM開発部署と共同で行っていた。

プライズ

UFOキャッチャー

いわずと知れたプライズ機の雄。『UFOキャッチャー』のほか『UFOブッシャー』『UFOアラカルト』などその展開は多岐にわたる。

メダル

スターホース

メダルゲームを担当していた旧AM6研と4研がメカトロ研となるときに合併された。115人のスタッフのうち半数近くがメダルゲームを開発している。

Everything MECHATRONICS R&D DEP. メカトロ研究開発部のすべて

Around the Developing Teams of SEGA

トルになった、じゃなくて。最初に全体が見えてないと"もの"は作れないというのが僕の設計思想の持論です。

だから僕らメカトロ研の企画書というのはよくあるような文章での企画書じゃないんですよ。全体のイメージを1枚の絵にして必ずプレイヤーが座っている絵で、できることならそれに対してギャラリーがどう取り巻いているか？　それをまず絵に描いてみます。どういう世界観になるかという全体を捉えてから詳細に入るという感じです。

最初は筐体のディテールとか関係ないんですよ。絵に描かれた雰囲気を作れるか作れないかを考えてから作り始めるんです。イメージを最初にしっかり決めて、ソフトの人間にもそれを吹き込む、洗脳するというのも筐体を決めるうえでとっても大事なことなんです。1枚絵が企画そのものを変えるという場合も多々ありますしね。ソフト側が考えていたインターフェイスがまったく通用しないから、「こう変えちゃうよ」って場合もある。それに併せてソフトのほうも変えなくちゃいけないし、使用するボードすら変えないとそのシステムが作れない、といった影響力を我々は持ってます。

大型筐体を作るときには、メカトロと各分社との一体感がないと絶対にいいものはできません。そこに到達するまでの意見のぶつかりあいが激しいほど、できあがりはすばらしいものになる。「なんでもいいよ。筐体はそっちがプロだから任せる」なんて言われた場合はろくなゲームになりませんよ。ソフトと筐体を合わせたときに「なんじゃこりゃ」ってゲームになっちゃう。いちばんメカトロとソフトがぶつかるのは裕さんでしたね。もう本当「どうすれば納得させられる？」って思うくらいしつこい。パワーのある人です。みんな正直"困った"と感じたこともあった（笑）。あまりにも目標が高いから！　でも裕さんは、"もっと上もっと上"という人でしょ。筐体がソフトについてこないと納得してくれないんですよ。「俺はここまでやるから筐体も！」って。ちょっとしたことでも妥協できないんですよね。作り替えも多かったし、筐体のトルクにすら細心の注意を払う。俺の感覚についてきてくれ、っていう感じで。また、ギアの入りで言えば「スコーンと」って擬音を使って感覚的に伝えてきたりするから、わからないんですよ（笑）。でも、インターフェイスの感覚は実際に作ったものからじゃないと人に伝えられないですから、しょうがないんでしょうね。その努力が結果として体感ゲームの名作を世に送り出してきたわけです。

――インターフェイスの感覚って大事ですよね。そういう部分がしっかりしたゲームってやってても気持ちいいですからね。

吉本昌男 YOSIMOTO MASAO

メカトロ研究開発部部長。1987年セガ入社。第4研究開発部に配属される。『サンダーブレード』の筐体開発を皮切りに『R360』、『ギャラクシーフォース』などの開発に携わる。学生時代『ハングオン』をこよなく愛し、セガが『ハングオン』を作っている会社だとリクルーターに聞いてセガに入社。よく写真などで紹介されるセガ本社ビルの正面に位置する、ある意味歴史ある別館に席を置いている。

YOSHIMOTO WORKS

セガ入社当初は生産技術課に所属し、一般筐体用のコントロールパネルの設計をしていたという。「ボタンのレイアウトとか考えて、この右のボタンはもう3ミリ上のほうが押しやすいとか(笑)」と当時のエピソードを懐かしそうに語ってくれた。その後は『ギャラクシーフォース』、『R360』といったセガを代表する超大型筐体の開発に関わる。『スーパーモナコGP』では大型筐体初のエアコンプレッサーを導入し、大型筐体の新たなる境地を切り開いた。

吉本氏が初めて開発した筐体ゲーム。テコの原理を使いやすくするためにモニター部を下に降ろし、稼働部分と分けて設計したところがポイントだったという。

サンダーブレード(1987年)

R360が縦方向への回転の追求だったとしたら、このゲームのテーマは横方向への回転。当時としては超大型筐体の部類に入り、入荷したお店は多くはなかったのも事実。

ギャラクシーフォース(1988年)

吉本 そういう部分で詰められたものは、やっぱりいいゲームになるし、納期の関係とかで納得がいかなかったものは、ずっと頭の中に残っちゃいますね。でもそういうのが残るからこそ、つぎにつながるんでしょうね。もうこれで作りきったなんて思ったらそこでものづくりは終わりですから。

今後もオリジナルのタイトルは、絵に起こしてから、それを基調として感覚的な部分で勝負していこうと思っています。ビデオを中心としたゲームもメカトロ研で作る力は持っているんですけど、もっとメカトロらしいというか、『スーパーサーキット』(ラジコンにカメラをつけて実際に走らせる異色ドライブゲーム)みたいな機械仕掛けだけで勝負するようなものもやりたいし、いまのトレンドとしてガンダム世代に訴えかけるロボットもの、もちろん機械仕掛けのものも仕込んでいます。来年の夏のショーあたりにドカンと打ち上げようと一生懸命やっています。

アーケードの改革を目指して新たなコミュニケーションの構築

――インターフェイスをさきにメカトロで開発して、各分社にそれを活かしたゲーム作りを提案していくこともあるんですよね。

吉本 なんでもかんでも自分たちで作ろうというわけじゃなくて、やはりこれだけのグループ各社があって、それぞれ特色があるし、筐体を活かせるような形で組んでやっていきたいですね。自前自前でやっていくとどうしても狭くなっちゃうし、教えを請います。たとえばメダルでも、『スターホース』は自前ですべて作りましたけど、やっぱり当時の3研に映像の修行に出して、いろいろ教えてもらってできたしね。今後もグループ力を活かしてやっていきたいです。

いまは各社とも独立で売上を考えなくちゃいけないから、昔みたいにノリだけで企画を通したりできなくなったデメリットはあるんです。でも企画をちゃんと通すのは当然として、ノリは昔みたいに、現場どうしのノリ、勝手に始めちゃったりとか。そういうのがないとおもしろいものなんて出てこないと思います。まずは損益を見てから、なんて切り口じゃ絶対無理。

でも開発が分社化されて、どうしても縦割りになっちゃうし、分社どうしの情報も伝わりにくいだろうし、もったいないときもあります。分社でそれぞれ似たような企画が出てきて、メカトロはそれ全部見ちゃうから、同じのやってる会社あるよって教えてあげたりして(笑)。逆に分社の情報は全部わかっちゃっているから、それとはまったく別のベクトルをもった体感ゲームを考えていきますよ。

これから大事にしていきたいのは、アナログ的な人と人とが触れあえるコミュニケーションの暖かさが感じられる場を作っていきたい。プライズでも『スーパーグルグルステーション』のように筐体の中に人が入ることで、その場に新しいコミュニケーションを生み出せせたと思います。アーケードだからコンセント差して終わり、あとは勝手にどうぞ、じゃなくて今日はあの店員さんがいないな、じゃあふつうのUFOキャッチャーをやろうかなって感覚です。飲み屋のお姉さんといっしょですよ。お目当ての女の子がいなかったら帰っちゃうでしょ(笑)。アーケードに人が人をもてなす大切さを改めて作っていきたい。それは機械仕掛けのものもいっしょで、人をうまく絡めていけば、おもしろいものをやれるなというアイデアがいっぱいありますよ。

それも店ごと、口を挟んでやらせてもらおうといま、いろいろ施設の責任者の方々と作戦を練っている最中です。現場の店長とかフロアマネージャーの方とか、バイトのスタッフとでもいいので、日々いろいろ企画的な部分で話し合いをしたいですね。そして集まった意見でメカトロ研としてのアーケードの再構築をしてみたいですね。

――やるべきことがたくさんありますね。

吉本 業務用エンジンもマルチに展開していくでしょうし、本当にすごく見えるんですよ。技術的なバックボーンの蓄積が。セガは技術志向が強すぎて失敗することは多々あるけど、技術がなければ夢を描けないし、夢で終わってしまうんですよ。会社としての力はぜんぜん衰えてないし、ホント作れないものはないですよ。そういう意味で順番を考えるのがたいへんなくらいやることがいっぱいあります。これからはいろんなことをバンバン仕掛けていきますよ。メカトロ研はほっといてもメジャーになりますので、それはモノが証明します。本当は名前なんて出る必要はなくて、作ったモノが有名になればそれでいいんですけど。逆にセガのロゴが邪魔して作れなかったようなゲームをやっていきたいです。

アナログ的な
人と人とが触れあえる
コミュニケーションの暖かさが
感じられる場を
作っていきたい

開発からお店に訴える プライズの新しいカタチ

プライズのほか、『プリント倶楽部』や『シャカっとタンバリン』、CCDカメラ搭載のラジコンカーを操縦する『スーパーサーキット』を開発するなど、その多岐にわたる内容には驚かされる。

土手真悟 DOTE SHINGO

第1クリエイティブセクションマネージャー。1987年セガ入社。現在は企画のトップとして活躍している。過去にはテーマパークの企画にも関わり、大阪ATCガルボのアトラクションのプロデュースも手がけた。

⬅➡回転寿司のように景品が"グルグル"回るプライズ機。中の店員が場を盛り上げる。

スーパーグルグルステーション

プライズの達人

アーケードの中のプライズの占める割合って、いま40パーセント近いんですよ。アーケードの中ですごく重要なポジションだし、ほっておいたら下がっていくしかないと思います。今後は現状のプライズのスタイルを変えていくしかないでしょうね。そのためにも違う場所、ファミリーレストランやファーストフードの中にプライズ機を置いたっていいと思います。いままでとは違うコンセプト、具体的には『スーパーグルグルステーション』で新しいスタイルを提唱しているんです。『UFOキャッチャー』を10台以上入れているお店で、ちゃんと運営しているお店は、プライズに最低ひとりからふたり、人をつけているんですよ。どうせ人がついているなら始めから中に人が入って運営できるようなシステムを作ろうと。ひとりで10人以上のお客さんを楽しませるような機械、それをコントロールできるようなシステムを作ろうというのがコンセプトでした。開発からお店に訴えかけるプライズですね。「もっとサービスしようよ」って。そのための機械は用意するからがんばってよって意味を込めて作ったんです。

プライズって景品もすごく重要だから、景品を作っている部署ともっと連繫をとっていきたいです。機械をリースにして、その場にふさわしい景品をセガが選んでセッティングするなんてこともできると思います。店舗とも景品とも密にできるのはメカトロだけでしょうし。プライズ以外でも、いまはつねにどうスタイルを変えていけるかということを考えています。

メダルゲームって演歌なんですよね(笑)。ビデオゲームが流行歌とすると。10年経っても演歌は演歌で、変わらないおもしろさという点がメダルのいいところだと思います。本質的なおもしろさはぜんぜん変わっていないし、そこは変えてもいけないと思うんですよ。メダルのいいところは、自分なりの理論でじっくり考えて遊んでいけるタイプのメダル機と、プッシャー(メダルを落として溜まっているメダルを落とすゲーム)やビンゴで、画面に何も触らないのにメダルや球を見て「落ちるかな?」ってドキドキするというような、リアルでわかりやすいものが混在しているところですかね。今後はその差をもっとわかりやすくして、いままでメダルコーナーに入ったことがないお客さんを入れるための間口を広げていきたいです。メカトロ研は機械を作る部隊なので、メダルコーナーに入ってきて「どれも同じだな」って感じるんじゃなくて、そこを機械で主張したいです。

メダルは演歌と言いましたけど、演歌に甘んじている気持ちは毛頭ないですよ。ビデオゲームがいま家庭用に押されて、『グランツーリスモ3』なんて専用のハンドルもあって、家でできる体感ゲームじゃないですか。そのなかでメダルゲームって唯一家庭じゃできないもので、そこはすごい有利だと思っています。ビデオゲームの100円3分みたいな縛りもないし、その点でメダルゲームってまだまだ伸びる部分があると思います。新機軸にも挑戦してますし、ビデオゲームだけやっている人にもメダルの楽しさに注目させるものを出していきますよ。

メダルの達人

変わらないおもしろさと、新しさへの挑戦

当初はメダルやエレメカといった画面のないものを中心に開発。メカトロ研GM時代はメダルゲームの企画、設計、デザイン、画面のあるものはそのデザインまでをこなしたという。最後に自分で開発したのは『ロイヤルアスコットⅡスタンダード』。

原 良一 HARA YOSHIKAZU

1982年セガに入社とかなりの古株。セガがまだコンシューマーゲームに着手していなかったころに入社したという。デザインが本職だが、現在はメダルゲーム関連のマネジメントをメインに活躍している。

ロイヤルアスコットⅡ

➡メカの馬とポリゴンの馬がリアルに表現された超豪華競馬ゲーム。

ソフトの達人

ソフト開発をメカトロ研内で行うメリットは、場所的に、ほかの分社と組んでやるより近いという点ですね。ある程度ソフトができあがってから筐体を開発する場合より、筐体とソフトが一致できるんです。たとえば『クラブカート』ではカードシステムを採用しているんですけど、最終的に使うものでなくても、業者と交渉している段階で試作できたり、ステアリングに新しいコントロールボードを使っていて、その制御にソフトのほうも関わっているんですが、かなり初期の段階からテストができました。そういう最初の実験やちょっとしたアイデアを実現しやすいのが、メカトロ研内にソフト開発があるメリットですね。デメリットとしては、お互いによくわかっているということ。ソフトのほうだけやっていると、あまりコストのこととか考えずに筐体開発のほうにリクエストしたりするんですけど、筐体開発のことがわかっちゃうと、これは高いから無理だろうってブレーキがかかっちゃったりして（笑）。いっしょにやるメリットに比べれば小さなことなんですけどね。

今後も筐体開発のほうでいろいろなアイデアがあって、各分社にお願いしてもできないというものがあった場合でも、ソフト開発が部内にあることで、そのアイデアの実現がやりやすくなった点は非常にいいことだと思います。でも各分社がソフトを開発しているなか、本社に残ったメカトロ研がソフトをやるっていうのは、そこに何かしらの意味を持ってやらないといけないでしょうね。『クラブカート』ではカードシステムを導入したり、より解像度の高いステアリングを低コストで実現したといった、新しい部分にチャレンジしていった点で大きな意味があったと思います。

ソフトと筐体の一致がもたらすもの

最初に関わったゲームは『マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー』。以後は『セガラリー』シリーズや『セガツーリングカー・チャンピオンシップ』など各作ドライブゲームをプログラマーとして開発した。

山本宗平 YAMAMOTO SOHEY

1989年入社。旧AM3研（現ヒットメーカー）、旧AM分室（現セガ・ロッソ）を経てメカトロ研に転属。プログラマーとして数多くのドライブゲームに関わる。自分の上達が実感できるゲーム作りを目指すという。

セガラリー2

⬆デラックス筐体の前後の可動は発進、ブレーキ時のGを初めて感じさせたゲームだった。

リングアウト4×4

⬅メカトロ研からビデオゲームを作ろうとしていたころのゲーム。山本氏がメカトロ研に移ってきた時期と重なる。

メカトロ研 NEW WORKS

メカトロ研最新作がこの夏、2本アーケードにデビューするぞ！ 開発者の言葉を借りてここに紹介しよう！

クラブカート ヨーロピアンセッション

発売：セガ（ソフト開発：メカトロ研・筐体開発：メカトロ研）●NAOMI2基板●ドライブ●6月稼働予定

『クラブカート』は山本氏のインタビューにあるとおり、ソフト開発もメカトロ研で行われている。特筆すべきはドライブゲームに初めて導入されたカードシステムと、メカトロ研がこだわりにこだわったステアリングにある。カードは「カードを使うことによって、最初は簡単なレベルからスキルアップに根ざしたプレイ環境を提供できる」（山本）という言葉どおり、ゲーム履歴が記憶され継続して遊べるような環境を提供する。ステアリングは、なんと「いままでのステアリングが読みとる解像度の数十倍の細かさを読めるようになった」（山本）というから、ステアリングインフォメーションのリアルな再現が実感できること請合いだね！

⬅さすがはNAOMI2基板。映像でも一歩先を行くクオリティーを実現している。

➡カードシステム導入はプレイヤーデータの記憶を可能にした。自分だけのキャラを作れ！

カードシステムがゲームを変える

⬅注目すべきは通常の数十倍の精度を持つというステアリング。中途半端な体感にするなら、ハンドルだけを煮詰めて出そうという吉本部長の考えがベースになっている。

⬅カードがなくてもプレイ可能だが、カードを使うことにより、より性能の高いカート獲得も可能だ！

HIGASHIGUCHI WORKS

大型筐体でアーケードの雰囲気を変える

『インディ500』のロケテスト用筐体が初仕事。その後メインで『デイトナUSA2』『フラッシュビーツ』『クラッキンDJ』などを手がける。筐体開発中は「プレイしてくれる人を思い浮かべながら作ってる」という。

クラッキンDJ

⬆どこに穴を開けるといちばんいい音がでるかなど、こだわりにこだわった音楽ゲーム。

東口元彦 HIGASHIGUCHI MOTOHIKO

1995年入社。入社以来メカトロ研に所属。幼少のころの夢はブルドーザーの運転手。大学は機械科に就学と、メカひと筋の人生を歩む。筐体作りの魅力は、ゼロから作り上げるおもしろさだという。

筐体の達人

筐体の開発は、『ロストワールド』ではメカトロ研からの提案がさきでしたが、各分社から「こういうゲームを出すんだけど、それに合うインターフェイスが必要だ」という話がきて、そこから実現可能かどうかも含めて、仕様を決めていく場合が多いです。『犬のおさんぽ』の場合はワウから話がきて、ワウの構想としては最初からルームランナーがあったんですけど、開発期間やコストを考慮して、最初は『ゲットバス』の竿を引っ張る糸部分のインターフェイスを使って開発していただいてました。そこで一回初心に立ち返ってどのインターフェイスがいいのか改めて考えようと提案したんですよ。そのための基礎研究もしましたが、最終的には店舗に置いたときのインパクトを考えてルームランナーを採用することになりました。メカトロ研としても、ルームランナーを使って何かできないかというアイデアは昔からあったんですけど、そのときはゲーム性に結びつかなかった。こちらも筐体アイデアはつねに考えていますけど、やはりソフトとのタイミングが重要になってきますよね。

『犬のおさんぽ』はコンセプトの勝利なんですけど、これからもドンドン新しいものをアーケードに入れていかないと、ダメでしょうね。アーケードの現状を考えるといままでどおりにやっててもしょうがないでしょうし、新しい遊びかたを提唱するものを出せたらなと日々考えています。機械だけにとらわれず、システムで遊ばせたり、最近でいうと『ダービー・オーナーズ・クラブ』みたいなアーケードの雰囲気までも変えてしまうようなものを出したいです。それを大型筐体でやってみたいという考えはあります。その筐体が存在するだけでアーケードの雰囲気が変わるものですね。

犬のおさんぽ

発売 セガ(ソフト開発 ワウ エンターテイメント・筐体開発 メカトロ研)●NAOMI基板●おさんぽ体感●2001年初夏稼動予定

思わず乗りたくなる筐体作りのうまさが光る

最初は「足でスイッチを押すマットスイッチ形式だったり、その場で足を踏み込むフットペダル方式を試してみた」(東口)という『犬のおさんぽ』だが、インパクト重視でルームランナータイプに落ち着いたとのこと。筐体デザインも犬の散歩だけに、犬小屋があったり、電柱が立てられていたりと見た目もユニークに仕上がっている。アーケードにあったら取りあえず乗りたくなるよね。

⬅驚くほどリアルに再現された犬。逆に怖い?

➡犬のごきげんを損なわずに目的地にたどり着けばクリアーだ。

取材を終えて

メカトロ研という部署、取材まえまでは純粋な機械屋で、ソフト開発が提案する筐体ものを製作する"技術集団"くらいの捉えかたしかしていなかった。しかし、今回の取材でそれは大きく覆された。筐体開発のクリエイティビティーはもちろん、プライズ、メダルそしてソフトと、そのすべてがいまのアーケードを憂い、そして自分たちがそのスタイルを変えていかなければならないという気概が強く感じられたからだ。

いまの冷え込んでいるアーケードを支えているのは大型筐体ゲームとプライズ、メダルゲームなのは町中のゲームセンターを見れば一目瞭然である。その3つを開発しているメカトロ研が、「人と人とが触れあえるコミュニケーションの場として、アーケードを再構築する」と新しいスタイルを提案しているのだから、変わらないわけがない。また、モニターの中ではなく、実際に手に触れられるリアルな"もの"を作っている部署だけに、その言葉には説得力が感じられた。

アーケードでもない、ゲームセンターでもない、誰もが楽しめる本当の意味でのアミューズメントな空間が近い未来に実現するのでは、と感じさせられた取材だった。

(編集部 鈴木規康)

GUNDAM BATTLE ONLINE

ガンダム バトル オンライン

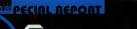
発売日	6月28日発売予定	通信機能	対応(リアルタイム対戦)
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人(オンライン時は4人まで)		
ビジュアルメモリ	47ブロック使用		
発売元	バンダイ		
開発元	バンダイ		

99パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.bandai.co.jp/

発売直前特報!! これまでの情報をもう一度チェック!!

発売日が6月28日に大決定!! 今回はネット対戦モードからシステムまわりも含めて全部振りかえってみるぞ。

前号では、オフラインで遊べるひとり用モード"スタンドアローン"を紹介し、いよいよ『ガンダムバトルオンライン』の情報も大詰めを迎えてきた。

今回の特報は、発売1ヵ月まえということもあり、改めて本作の内容についてまとめてみたぞ。もちろん、新しい情報も掲載。本作のシステムを復習し、発売に備えよう。

←プレイヤーは艦隊指揮官となってモビルスーツ部隊を束ねる。戦闘はリアルタイムで進行し、臨機応変な対応が必要だ。

NETWORK 最大4人までのリアルタイム対戦が可能

↑連邦の白い悪魔と言われたガンダム。この機体はサーバーからダウンロードして手に入れることになるぞ。

ネット対戦では、1対1から2対2、バトルロイヤルといった対戦方式で戦うことができる。ゲームからネットにつないだあと、専用のチャットルームで対戦相手を見つけ、そこでルールを決めるのだ。対戦が始まると、左右画面バトルモードでの戦いに。モビルスーツ部隊に的確な指示を出しながら相手の部隊を倒していこう。相手のモビルスーツを倒すと、得点をゲット。最終的に得点が高いものが勝利となるのだ。

←↙各コロニーがチャットルームになっている。ここで自分に合った対戦相手をみつけよう。

↑画面左上を注目。各プレイヤーの得点が表示される。得点を見ながら戦術を変えていくのだ。

アムロとシャアを仲間にできる

本作から専用ホームページにアクセスすると、ガンダムなどの新型モビルスーツはもちろん、パイロットキャラもダウンロードして入手できる。その入手リストには、あのアムロやシャアの名が挙がっているのだ。

SYSTEM モビルスーツ部隊を編成しよう

プレイヤーが、初めに行うことは、自軍艦隊に配属されるモビルスーツ部隊の編成。ゲームを始めると射撃型、白兵型、狙撃型、守備型の4つのタイプに分かれた12人のパイロットが配属される。パイロットの特性に合わせてさまざまな設定を行っていこう。また、搭乗するモビルスーツや、戦闘時における隊列なども設定していくのだ。

↑まず、パイロットのタイプを合計12人になるよう設定する。

①編成モード 出撃まえに部隊を編成。パイロットのタイプや搭乗するモビルスーツなどを決定。自分好みの部隊を作り上げる。

②マップモード スタンドアローンモードでのみ登場。ヘックスで区切られた画面構成で、自軍艦隊を移動させ索敵を行う。

③バトルモード 部隊に指示を出し、敵部隊を倒す。状況に応じた的確な対応が求められる。敵戦艦を撃破すれば勝利となる。

パイロット設定

パイロットキャラの設定では、顔や名前の設定のほか、敵艦攻めや味方艦隊を護衛する係を決める"役割"や、戦闘コマンドである"スキル"を選ぶことになる。それぞれパイロットの特性に合わせて決める必要があるぞ。また、部隊の戦力バランスも考慮に入れておこう。

顔と名前を決定する 1

12人のパイロットタイプを決定すると、パイロットを自由に設定する画面へ。はじめに顔や名前、各種ステータスを決定していこう。

↑顔の種類は豊富。老若男女と取りそろえられている。

戦闘での役割を選択 2

パイロットは戦闘時の"役割"があり、それは以下の3種類に分けられる。ファイターに艦隊護衛、ディフェンダーに敵艦攻撃指令は出せないので注意。

ファイター
敵モビルスーツへの攻撃命令を出すことができる

アタッカー
敵艦隊への攻撃命令を出すことができる

ディフェンダー
味方艦隊を守り、敵のアタッカーを阻止することができる

スキル設定 3

スキルというのは、モビルスーツの攻撃方法のことを指す。スキルの種類は"射撃"、"白兵"、"狙撃"の3つがあり、バトルモード時に戦闘コマンドとして使用する。パイロットが装備できるスキルの数は5つ。パイロットの特性に合わせたスキルをいくつも装備しておくと、戦闘を有利に進めることができる。

スキルは3すくみの関係

スキルはジャンケンのような関係にある。バトルモードでは、どのスキルを使うか、敵との読み合いになる。とくにネット対戦では、パイロットレベルのみならず、このスキルの読み合いに勝てるかが勝敗を分けるぞ。

射撃 射撃武器を使用して敵を攻撃する。"白兵"に対して有効

白兵 白兵武器(斧など)で敵を攻撃する。"狙撃"に対して有効

狙撃 射撃武器を使用して攻撃する。命中率高し。"射撃"に有効

射撃 → 白兵 → 狙撃 → 射撃

部隊・隊列の編成

1艦隊につき、3人のパイロットを乗船させることができる。プレイヤーは最大3艦隊指揮することができ、3部隊9人構成で戦うことになる。作戦の内容や敵の状況に合わせて12人のパイロットから部隊を編成していくのだ。さらに、戦闘になったときのモビルスーツの隊列についても細かく設定できる。味方機を隣接させコンビを組ませたり、艦隊を取り囲むよう守備を強化することが可能だ。

↑部隊を編成するときは、レベルが偏らないようにする注意も必要だ。

↑敵と早く交戦したければ、味方艦隊から離れた位置にすればいいぞ。

モビルスーツ設定

部隊編成とともに行うのが、各パイロットが搭乗するモビルスーツの選択だ。モビルスーツには、個別耐久力やさまざまな能力が設定されており、機体の性能を見て選択していこう。また、武器にも攻撃力や射程などのスペックがあり、パイロットの特性で持ち合わせたスキルに合わせて、装備を選択していく必要がある。

↑艦隊に与えられているのはザクとドム。パイロットの相性を考えて決定しよう。

↑このドムには白兵武器がない。射撃タイプのパイロットを搭乗させよう。

BATTLE 部隊を指揮して敵部隊を倒せ

部隊のすべてを編成したら、つぎは敵艦隊との戦闘だ。ここでは、プレイヤーが艦隊を動かし敵艦隊に攻め込むまでの流れと、その戦闘システムについて紹介していくぞ。

戦闘は敵艦隊の索敵を行うマップモードと、編成したモビルスーツ部隊を指揮し、敵モビルスーツと敵艦隊を倒すバトルモードで行われる。これらのモードをくり返しながらゲームを進めていくのだ。

マップモード

➡6角形のヘックスで構成された広いマップモード。

バトルモード

➡モビルスーツ部隊による局地戦が展開されるのだ。

マップモード

マップモードでは、自軍の艦隊を移動させ、敵艦隊を見つけていくことが目的だ。自軍の艦隊には、モビルスーツを乗せた"機動艦隊"と、敵の索敵を行う"偵察艦"、各艦の資材を提供する"補給艦"が登場する。自軍の機動艦隊が敵艦隊に隣接すると、局地戦となるバトルモードへと移行するぞ。

マップモードで活躍する味方艦隊

機動艦隊	モビルスーツを搭載する艦隊。この艦隊に敵艦隊が隣接すると、バトルモードに突入
補給艦	各艦に資材を補給する。また、索的妨害を引き起こすミノフスキー粒子を発射する
偵察艦	ほかの艦より索敵能力が高い。ただし、戦闘能力が低いため、敵艦隊にやられやすい

バトルモード

バトルモードでは、味方モビルスーツや戦艦に指示を出し、敵艦を沈めることが目的だ。また、敵艦を撃破すれば、敵モビルスーツが戦闘区域に残っていても勝利となる。モビルスーツは味方機の援護を受けることで、1体につき2体まで引き連れて行動でき、敵との戦闘に対しても3対1の数的優位に立つこともできるのだ。

基本コマンド

目標	攻撃する敵を指示したあと、その敵まで移動
援護	援護する味方を指示。援護の種類はふたつ
スキル	編成モードで選んだスキルを使用。また、攻撃スキル以外にも戦闘からの離脱するスキルもある
任務	役割(ファイター、アタッカー、ディフェンダー)を変更する
情報	パイロットとモビルスーツのデータを表示する

戦力数値 左の数字が自軍戦力、右が敵軍戦力。交戦中、両方の数字が上昇していく。数字が高く示されているほうに攻撃権が与えられる

敵艦隊を捕捉

画面左のマップウインドーを見て敵の位置を確認する。赤が自軍で、青が敵軍だ。画面下のアイコンが自軍機体を表していて、命令を出したい機体にカーソルを合わせる。

MAP ▲が戦艦。●がモビルスーツ。敵モビルスーツは自軍との距離が近くなると表示される

敵と接触したら戦闘へ

➡基本はオート戦闘。勝負はパイロットと機体性能差で決まる。

➡敵艦は耐久力があるだけ。戦闘空域に達すれば必ず勝てる。

目標コマンドで指示がない場合でも、敵と接触すると戦闘になる。戦闘画面になると、両軍の機体名やHPや詳細データが表示され、自動的に攻撃を行っていく。戦闘を有利に進めるには、スキルや援護コマンドを使う必要があるぞ。

スキルを使って戦闘を有利に進めよう

スキルは、敵のタイプ(射撃、白兵、狙撃)を考えて選択しよう。使用したスキルはしばらく使用できなくなることに注意したい。

味方の援護を利用して数で勝負

交戦中、味方機を援護することができる。援護には味方機の戦力を高める"近距離援護"と、敵の戦力上昇を防ぐ"遠距離援護"のふたつがある。

MODE 新しい1年戦争が楽しめるひとり用モード

オフラインのモードとして、ストーリー仕立てのひとり用のモード、"スタンドアローン"が用意されている。プレイヤーは、ジオン軍の指揮官となって連邦軍と戦うことになる。はじめに部隊を編成し、つぎには指令が与えられる。勝利条件を満たせばつぎの指令を受けることができるぞ。また、クリアー後には、新しいモビルスーツや艦隊が配備され、自軍の戦力がアップしていくのだ。

⬅時間が設定されているので、ちんたらとプレイしているとゲームオーバーに。

1〜3話までをダイジェストで一挙紹介

地球への補給ルートを確保せよ

自分の艦隊から地球までに伸びるルートを確保することが目的。ルート途中にある敵エリアを自軍のものにしていくのだ。ここでは敵もまだ弱い。システムを覚えるつもりで簡単に攻略できる。

新型兵器を持つ艦隊を叩け

ただ敵を倒すだけでなく、偵察艦を上手く使ってターゲットの艦隊を捜し出すことが重要になるミッションだ。広いマップに4つの敵艦隊が隠れているぞ。タイムリミットに気をつけて戦おう。

敵モビルスーツ部隊を倒せ

新型モビルスーツ部隊を装備する艦隊を叩くことが目的。そのモビルスーツはなんと、ジム。まだまだザクだけしか装備していない味方艦隊では手強い相手。ジム1機に味方ふたりを用意して戦い抜け!!

MISSION4 輸送部隊を安全地帯まで送り届けよう

MISSION4の目的は、味方輸送船を護衛し、マップ右下の安全区域まで無事に航行させることだ。このミッションから、操作できる艦隊が増え、全3艦隊となる。さらに、ドムが配備され戦力も格段にアップ。だが、このマップで出現する敵の量はハンパではないので油断は禁物だ。輸送船は自動的に移動するので、つねに先頭に立って敵をつぎつぎ迎撃していくのだ。

⬅ドムならば、ジムとも対等に渡りあえる。

➡登場はマップ左上、右下まで長い道のりだ。

⬆モビルスーツは全3部隊9人編成に。全員のめんどうを見るのはなかなか骨が折れます。

シナリオ編のキャラクター

ジオン軍と連邦軍、それぞれの艦隊指揮官とオペレーターをひとりずつ紹介。この4人がどこで出会い、どうように物語に関わってくるのか楽しみだ。

ジオン軍

このゲームの主人公。士官学校卒業後、独立艦隊を指揮する。現実主義者でザビ家への崇拝はない。階級は少尉。

ウォルフ・ランサム

ジオン軍の優秀なオペレーター。仕事にはうるさいものの、とても女らしい一面も見せる。階級は軍曹。

ネティ・アエージャ

連邦軍

父親が連邦の高官のため、激戦区とは遠い地でパトロール艦隊を指揮する。まじめな好青年。階級は少尉。

ウィルフレッド

親のコネで士官になった連邦軍のオペレーター。頭はいいのだが、どこか不器用な性格。階級は軍曹。

リサ・ブリスキン

パイロットを育成してオンラインで戦おう

ひとり用モードで育てたパイロットたちは、ネット対戦にも使用することができる。敵を多く倒してパイロットのレベルを上げておこう。また、オプションモードでは、自軍のオリジナルエンブレムを作成することができ、このエンブレムを引っさげてオンラインモードで戦うことが可能だぞ。

⬆強い敵と戦うと能力の上がりかたも変わってくる。

⬆自軍の紋章はモビルスーツに貼り付けることができる。

エンブレムは、作るだけじゃない。はじめから有名クリエーターが手掛けたものも用意されている。だが、その入手方法は不明のままだ。

大河原邦男デザイン

準備会より重要なお知らせです

『こみっくパーティー』COMIC PARTY の開催(発売)が7月26日に延期になりました

ショックで寝込んでしまったヒロインの高瀬瑞希さん(嘘)

➡瑞希が寝込んでいるホントの理由は……ゲームをプレイして確かめてもらいたい。

発売日	7月26日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円(初回限定版7800円)
ドリームポイント	360ポイント(初回限定版420ポイント)
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	10ブロック使用
発売元	アクアプラス
開発元	アクアプラス
通信機能	対応
対応周辺機器	VGAボックス

95パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.aquaplus.co.jp/

発売が7月26日へと延期されることになった『こみっくパーティー』(以下、『こみパ』)。衝撃的なニュースの真相を確かめるべく、『こみパ』の運営(制作)を担当しているアクアプラスへ緊急取材!

つーわけで、心おきなく遊べ!(笑)

同人作家としてデビューすることになった主人公は、毎月〆切までに同人誌を作成していかなければならないため、平日はおもに原稿を執筆することになる。しかし、休日になれば、"電話をかける"ことやいろいろな場所へ"外出する"ことが可能だ。しかも、休日にはヒロインたちとのイベントが数多く用意され、もちろん親密な相手であればデートにも発展していく。同人誌即売会まで余裕があるなら、ヒロインたちとの楽しい時間を満喫するべく積極的に行動してみるといい。

⬆千紗ちゃんと海水浴へ。お手製のおにぎりには、愛情がたっぷりとつめこまれているに違いない。

⬆⬅新キャラの御影すばる。インパクトのある登場シーンに始まって、ストーリーもボリュームたっぷりというから楽しみだ。

⬆ゲーセンで主人公のファンだという女の子と対戦することに。ゲームでは勝てなかったけれど、楽しい時間を過ごせたことが何よりもうれしい。

※画面は開発中のものです。

広報マンが語る！『こみパ』延期の真相!!!

アクアプラス広報の川上氏に開発状況について うかがったところ、「ほぼ完成しているのですが、最終的な微調整や確認などのため、もう少しだけ期間をいただくことになりました。申し訳ありませんが、もうしばらくお待ちください」とのこと。スタッフの尽力によって、すばらしい作品になることを期待したい。また、オリジナルのオープニングアニメが制作されるという新情報も入ってきたが、「プレイステーションに『To Heart』を移植したときは、ゲーム用オープニングをTVアニメでも使いました。『こみパ』でも統一したかったのですが、ゲームだと登場人物の設定が大学生に対して、TVアニメは高校生になっているのでゲームでは使うことができなかったんです。そこで、DC用のオープニングを制作することにしたんですよ」ということらしい。

⬅⬇オープニングアニメには、新キャラ御影すばるの姿も見える。

⬆原画担当のみつみ美里氏＆甘露樹氏による通常版のパッケージイラストも完成している。

DC版オリジナルオープニングアニメが入る！

いや、原稿を書かないと……

想いを寄せたヒロインとどんなに親密になったとしても、同人誌を〆切までに描き上げることができなかったら、ゲームオーバーという結末が待っている。だから、休日をヒロインと過ごせるかどうかは、原稿の進行状況しだいとなるのだ。原稿を完成させるには、設定したページ数について、①コンテ→②ペン入れ→③仕上げ、と描き進めていく必要がある。さらに、1ページの表紙を描き上げて、ようやく完成となるのだ。はたして、同人と恋愛を両立させることはできるのだろうか……？

➡主人公と同じように同人作家となったすばるも、必死に原稿を描いているみたいだ。

⬇画面に表示されたコマンドの入力に成功すると、描き上げる原稿のページ数がアップする。

⬇ネコの手も借りたいときに、"つかもと印刷"の看板娘である千紗ちゃんが原稿を手伝ってくれた。感激！

そして、こみパ

原稿を印刷所に入稿したら、"こみっくパーティー"（同人誌即売会）で同人誌を販売することになる。同人誌即売会でも、もちろん多彩なイベントが主人公を待ち受けている。ヒロインといっしょにサークル参加……というウレシイ展開も用意されているのだ。

⬆芳賀玲子が主人公のスペースでいっしょに同人誌を売ってくれる。DC版のオリジナルシーンだ。

➡即売会の会場では、トラブルに巻き込まれることも……。

主人公と同じ聖骸高校に通う5人のヒロインたちの運命は……？

主人公である蘭堂研人は、父親がディレクターを勤めるTVドラマで、俳優の少年たちがつぎつぎと事故に遭うという事件を中学時代に解決して以来、探偵の賀神岩雄が経営する探偵事務社で働くようになっていた。

ある日、研人は賀神岩雄から仕事を依頼される。仕事の内容は、"ある都市の高校へ転校すること"。しかも、「いつ帰ってきてもいい」という。ふだんなら内容のはっきりしない仕事を受けることはない研人だが、中学時代のクラスメイト秋村湖希が、目的の"聖骸高校"にいることを聞かされ、心が揺らぐ。

中学時代、研人は自分と同じく家庭の愛情に恵まれない湖希に共感を覚えていた。研人と湖希は何でも話し合える親友のような関係だった。しかし、湖希は「わたしのお母さんを捜して」と研人に依頼した翌日、住所も電話番号も告げずに転校してしまったのだ。

行方不明になっていた湖希を追うように、聖骸高校へと転校してきた研人は、"謎の電脳室火災事件"、"人体発火現象"など、奇妙な事件につぎつぎと巻き込まれていくのだった。

⬆養女として現在の父親に引き取られたが、本当の親のことは知らない。

⬆聖骸高校におけるシステム管理委員でもある真奈瀬。何かトラブルがあったのだろうか……？

発売日	7月26日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	広美
開発元	スタジオライン
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

80パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.st-line.co.jp/

火焔聖母
カエンセイボ
～The Virgin on Megiddo～

発売日が決定した『火焔聖母～The Virgin on Megiddo～』。横田守氏の新着イラストとともにヒロインたちとの関係に迫っていく。

森口 紫乃

『森口さんじゃなくて紫乃ちゃんて呼んでよ』

もりぐちしの 聖蔭高校で仲良のグループに所属している生徒。主人公の明晰な推理に感心して、いろいろと協力してくれるようになる。

↑何も考えずに行動することが多い紫乃だが、ときには役に立つこともあるようだ。

Message from Staff

スタジオライン
広報　加藤 聡 氏

ファンの皆様、お待たせしてしまってすみません。『火焔聖母』の発売日ですが、正式に7月26日に決定しました。これ以上お待たせすることはありません（きっと！）。これもひとえにクオリティーアップのためなのですが、おかげさまでかなりいい感じになっています。ご期待ください。
さて、今回は5人のヒロインを改めて紹介させていただきました。事件の重要な鍵を握るヒロインたちの造型には、開発陣もかなり気合が入ったようです。ちなみに開発スタッフの一番人気は森口紫乃です。意外に思われるかもしれませんが、からっとした明るい性格が人気を集めているようです。個性的な女の子がこの作品のよさでもありますので、皆さんもお気に入りのキャラを見つけて、ぜひ冒険に出てみてください。

たちを救うことができるのか？

華竜院 巴

『取り引き材料として使うのでしたらわたしを狙った方が効率高いですよね』

かりゅういんともえ 地元でも有名な華竜院の令嬢。父親の大門からは厳格な躾を、爺やの山根からは愛情を受けて育った。ぽーっとしているようだが、内心では父親からの自立を目指している。

➡母親である長内理都子との関係が、京子を悩ませているらしいが……。

⬅華竜院の人間であることから、巴はいろいろなトラブルに巻き込まれていく。

三香野 京子

『あっ、タンテイくん、ごめん。急いでるんだ』

みかのきょうこ 幼少のころ、母親の理都子が家庭生活より研究を優先し、夫の三香野と離婚。理都子に育てられることになった京子は、自分を厄介者扱いする母親に何かと反発している。

Pia♥キャロットへようこそ!!2.5

名作『Pia♥キャロットへようこそ!!2』と昨年GBで登場した続編『2.2』をカップリングした『2.5』としてDCに登場なのだ！

発売日	6月21日発売予定	価格	7200円
ジャンル	恋愛シミュレーション	ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	25ブロック使用		
発売元	NECインターチャネル http://www.neic.co.jp/		
通信機能	なし		
対応周辺機器	VGAボックス		

95パーセント 5月30日現在 開発状況

夏と冬、ふたつの季節を続けてプレイできるのだ！

サターン版でおなじみの夏休みのバイト恋愛物語『2』と、昨年末GB版として登場したその後の冬休みのバイト恋愛物語『2.2』が1パッケージになってDCに登場。とくに『2.2』は、GBでは再現できなかったグラフィックと音声を楽しむことができる。もちろん制服も3つの中から選ぶことが可能。クリスマスや初詣といった冬休みならではのイベントを楽しもう。

⬆あずさとの強烈な出会いをもう一度体験できるのだ。

⬆葵さんに巻き込まれる新人歓迎会の図。涼子さんも……。

はじめに3つの制服から選択可能!!

DC版は『2.2』でも制服のセレクトは3種から。キミはどの制服がお気に入り？

日野森美奈
⬅あずさの妹。甘えっ子で恐がりでお姉ちゃん大好き。かわいい！

⬆制服のままだけどクリスマスパーティー？　ともみの歌が聴けるのかな？

⬆つかさと初詣をしているところ。いったい何をお願いしてるのだろう？

神塚ユキ
➡家庭機オリジナルのキャラ。ともみの親友で中学3年生。

日野森あずさ
⬅主人公と同じ高校3年生。出会いは最悪。でもやさしく、かわいい。

縁早苗
➡努力家だが思いこみが激しく、一度決めたら突っ走ってしまう。

双葉涼子
⬅責任感が強くとてもまじめだが、反面お酒を飲むと性格が……。

愛沢ともみ
⬅主人公を「お兄さん」と呼ぶ中学3年生。いつも元気いっぱい。

神楽坂潤
➡主人公より1週間早くアルバイトを始めた先輩なのだ。

皆瀬葵
➡豪快という言葉の似合うお姉さま。パチンコとお酒が好き。

榎本つかさ
➡ひとつ年下のコスプレ大好きっ子。わんわん語をしゃべる。

志摩紀子
➡おっとりした雰囲気で、古風なところもある。[illegible]も放つ？

ミス・ムーンライト

加賀テックがお届けする恋愛アドベンチャー。異国の皇女を巡っての顛末が描かれるのだ。入魂のシナリオが魅力だぞ。

発売日	6月21日発売予定	価格	6800円
ジャンル	アドベンチャー	ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	35ブロック使用		
発売元	加賀テック		
開発元	シュピール		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	VGAボックス		

開発状況 5月30日現在 100パーセント

中東にある某国の皇女を巡るノベルタイプのアドベンチャー

中東にある某国の皇女をヒロインに描かれる恋愛アドベンチャー。ゲームはテキストを読み進めることによって進行し、選択肢によってストーリーの変化するマルチシナリオとなっている。

↑本作のヒロイン、サンディ。王族の血筋につながる方なのだ。

⬅多数の女の子が登場。彼女は麹町さや。

➡分岐により展開が変化。選択は慎重にね。

マルチエンディングで変化する恋の行方は?

ストーリーの導入部をちょっとだけ紹介

主人公はごくフツーの高校2年生。ところが、国際外交官をしている育ての親が、サンディを連れてきたことから状況は一変する。サンディはある国の皇女で、国内のクーデターにより日本に逃れてきたらしい。彼女の国はどうなる？

←↑ストーリーの軸にあるのはサンディの母国の情勢。国内情勢は非常に不安定なようで、武力による弾圧も。

ストーリーを盛り上げるキャラクター

本作では、ヒロインのサンディを中心に何人ものキャラクターが登場する。いずれも個性的な女の子たちばかりで、ストーリーに彩りを添えているのだ。展開しだいではこの子たちとうまくいくこともある!?

➡キャラどうしの掛け合いが物語を盛り上げる。

瀬戸なつき

➡喫茶店でバイトをする20歳。とてもおしとやかだが、本当は寂しがり屋とか。

麹町さや

➡高校のPCルームで主人公と知り合いになった。他人と接するのが苦手。

サンディア・アルフ゠アマリク

⬅中東某国の皇女で16歳。とても明るくて感情表現が豊か。ものすごい食欲を誇る。

音成あかね

⬅主人公の幼なじみ。主人公には口うるさく接しているが……。学校では超モテモテ。

鮎瀬鏡子

⬅あかねの幼なじみ。運動神経が抜群で、数多くの格闘技をマスターしている。

and others……

本作ではヒロインとなる女の子たち以外にもたくさんのキャラが登場する。そんなキャラも本作の魅力のひとつとなっているのだ。

➡主人公の育ての親も印象的なのだ。

プリンセスメーカーコレクション

Princess Maker
プリンセスメーカー コレクション

育成シミュレーションの元祖であり、他機種でも大ヒットした『プリンセスメーカー』シリーズの2作品が一度に楽しめる！

発売日	6月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用(『プリンセスメーカー2』)、32ブロック使用(『プリンセスメーカーゆめみる妖精』)		
発売元	ジェネックス http //www.generation-x.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 5月30日現在 開発状況

元祖育成シミュレーションがお得パックで登場

ある日、神様から授かった10歳の女の子を、自分の娘として8年間育てて立派な女性へと成長させることが目的の育成シミュレーションゲーム。プレイヤーの育てかた次第で娘の将来は変わり、さまざまな結末が待っている。基本的なシステムやゲームの進めかたは2作品とも同じなので、ほぼ同じ感覚でプレイできるだろう。

↑さまざまな教育内容があるので、方針に合わせてしっかりスケジュールを立てる。

↑8年間、娘にさまざまな教育をしていく。どんなレディに成長するかな？

➡育成だけではなくバカンスも楽しめる。8年のあいだにたくさんの思い出を作ろう。

未公開だった画像を多数収録

ドリームキャスト版のオリジナル要素"イラスト集"だ。このモードには、本作に収録されている2作品の、いままで公開されていなかった多数のイラストのほか、現在開発中のシリーズ最新作PC版『プリンセスメーカー4』(仮題)のイラストも収録されている。高解像度で収録されているので、とても綺麗なイラストを楽しめるぞ。

⬇開発中の最新作『プリンセスメーカー4』のイラストも多数収録している。

⬆いままで未公開だった貴重なイラストを収録。赤井孝美の美麗イラストもある！

プリンセスメーカー2

記念すべき1作目のシステムを踏襲したシリーズ2作目を完全移植。かつて勇者として戦ってきた主人公(プレイヤー)は、星から10歳になる娘を授かり、18歳になるまでの8年間、育てていくことになる。娘の将来の夢はプリンセスになること。その夢を実現させてあげるために、さまざまな教育をしていくのだ。

⬆季節によって娘の服装にも気を使ってあげなければならない。

⬇➡1年ごとに娘の成長の変化をグラフィックで見ることができる。

プリンセスメーカー　ゆめみる妖精

人間界にやってきた妖精の娘を育てていくシリーズ3作目。画面構成の一新、イベントシーンの大量追加など、さまざまな変更点が加えられている。また、基本的なシステムは同じながら、スケジュール管理の方法がわかりやすく、パラメーターの変化もひと目でわかるなど工夫されており、初めてのプレイヤーでもすぐに楽しめる。

➡クォータービューとなり、視覚的にも楽しめるように。

⬅収穫祭などのイベントでは、さまざまなコンテストがある。

➡おこづかいの催促など、娘からの要求も……。

⬇どのパラメーターが変化しているか表示されるため、非常にわかりやすい。

娘の成長を見届けよう！

クレオパトラ フォーチュン

アーケードでもリリースされた落ちゲーの移植作。エジプト世界がモチーフで、落ちてくるブロックにミイラや棺が登場するぞ。

発売日	6月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	パズル	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1~2人		
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		
発売元	アルトロン		
開発元	アルトロン		
通信機能	なし		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 5月30日現在 開発状況

並んで囲んで消しまくる異色落ちモノパズル!!

落ちてくるブロックによって消しかたが異なる落ちモノパズルゲーム、それが『クレオパトラ フォーチュン』だ。四角いブロックは横一列に、ミイラや宝石などは四角いブロックによって四方を囲むと消えていくぞ。つぎつぎと消していくと"連鎖"となって得点がアップ。5連鎖以上重ねるとボーナス得点をゲットできるのだ。また、ゲームモードは、早解きモードや詰め将棋のようなミステリーモード、ふたり対戦モードなど4種類も収録されているぞ。

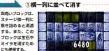
⬆アーケードの興奮そのまま。連鎖を狙って高得点をゲットしよう。

⬇触れるだけで同一のブロックが消えるお助けアイテムもあるぞ。

ブロックを消す方法は2種類

①横一列に並べて消す

四角いブロックは、ステージ横一列に敷き詰めると消滅する。また、このブロックは宝石やミイラを消すためにも使用する。

②四角いブロックで囲むと消える

四角いブロック以外に落ちてくる宝石、ミイラ、棺の3種類のブロックは、四角いブロックを使って四方を隙間なく囲むと消滅。

ひとりでトコトン アーケード

アーケードでのプレイモードを収録。つぎつぎと落ちてくるブロックを消して得点をゲットしていくひとり用モードだ。ゲームレベルを調節すれば練習としても使えるので、初めてプレイする人はこのモードで腕を鍛えよう。

⬅連鎖すると、ヒロインのパトラ子が大喜び。

➡ブロックが8つ落ちるごとに難易度アップする。

難題クリアー ミステリー

指定された条件を満たしてクリアーしていくモード。条件には、規定の連鎖を行うものや、手数や時間が制限されたものなどさまざま。問題は全50ステージとたっぷりあるぞ。途中セーブもできるので、じっくり解いていこう。

⬅このモードはストーリー仕立てで進行するぞ。

➡限定されたブロックを使って解いていくのだ。

ふたりで対戦 バーサス

ブロックや宝石を消滅させると、相手を攻撃することができる。囲んで宝石などを消すと、ミイラの雨を降らし、ブロックを並べて消すと、ブロックを一段追加させることが可能だ。上手に連鎖すると、一気に相手を追いこめるぞ。

⬅7つ以上の宝石や棺を消すと降らし攻撃に。

➡ブロック底上げ攻撃は、2連鎖以上が効果的。

記録を狙う タイムアタック

全10ステージをクリアーするまでのタイムを競うモード。ブロックを消していくと、画面右下のゲージが上昇。フルゲージになると、つぎのステージへいくことができるぞ。タイムもさることながら連鎖が多いと高ランクを獲得できる。

⬅お助けアイテムは出てこない。腕が試されるぞ。

➡クリアーすると、キミのランクが表示される。

第2回「服部×棚橋×水口　その弐。」

www.u-ga.comで始まった水口哲也司会のUGAメンバーとの濃い一対談をダイジェストで紹介！　第2回目は前回に引き続き取締役服部氏とデザイナー棚橋氏。現在の服部氏の基盤とも言うべき過去が……!?

「マージャンばっかやってたね。(笑)」

水口　じゃ、ちょっと、服部に少し話題を変えようかと思うんだけどさ。……じつは僕と服部は同期なんです。え、あのー、いまから……何年入社だっけ？

服部　90年。

水口　90年だね。

服部　10年セガにいるとは思わなかったね。

水口　何でゲーム業界選んたの?　服部は。

服部　なんでって言われても困っちゃうよねえ？

棚橋　(笑)

水口　ていうか、もともと服部はさ、学生のときに、というかセガに来るまえにいったい何を勉強して何を考えてたの？

服部　オレ通信工学だから、わりとね、音響やりたかったんだよ、もともとは。でもね、大学

➡今回の突っ込まれ役、服部取締役。わりと余裕顔？

を選ぶときは強烈に"こっち"っていうのはなくて、航空宇宙工学科とかそういうのもいいかなー、とかいろいろ思ったりしつつ、音響とかも興味あるよなーとか思ったりもしつつ（笑)、なんかいろいろ散漫に興味を持っていて。でも、けっきょく通信工学っていう音響やってるような学科選んだんだけどさ。学生のときなんてぜんぜん勉強しなかったね。学科自体もね、なんか工学部の文系とか呼ばれてるような感じで。ふつう、工学部って実験出ないと単位取れないとかなってるんだけど、うちの学科だけ代返オッケーで、テストだけ受けてれば単位取れるような感じで。……マージャンばっかやってたね、学生のときは（笑)。

水口　あのさ、セガに入っていちばん最初にやった仕事って何？

服部　日刊スポーツプロ野球VANっていうソフトのおもに通信まわり。セガではメガドライブっていう黒いゲーム機があったじゃない？　そのゲーム機にモデムをさしてっ……。確か1200bpsだっけなぁ……。各球場からのスコアブックデータをメガドライブを使ってリアルタイムで野球の結果がみれる。まあ、いまはよくあるやつだけど、昔はそういうののはしりだよね。

水口　そう。あったんだよな。そのころから通信あったんだよな。銀行ともやってたしな、たしか。

服部　うん。囲碁とか将棋とかそういうのもやってた。

水口　株も話あったよね。

服部　ゲーム図書館というゲームのダウンロードサービスとかね。どれもこれも、当時の通信環境では難があったけど……。

水口　服部は最初っからゲーム作ろうって気できたわけ？

服部　まあ、それはそうだね。

水口　ってか、ゲーム好きだったの？

服部　ゲーム好きっていっても、そんな死ぬほど好きってわけじゃなかったよ。そこらへんではわりと水口と似てるかもしんない。

水口　ゲームよりは女のほうが好きだったよな（笑)。

服部　おい（笑)。そんなたくさんたくさんさ、コインをガーッと入れてゲームやってたわけじゃないし。そこそこだし。コンシューマーもそこそこだし。ほんと、そこそこだよな。(笑)。

「マイクに向かって「あ」。画面に「あ」ってでっかく表示するようなね(笑)」

水口　さっきさ、音響やりたかったっていってたじゃん。具体的に音響のどういうことがやりたかったの？

服部　学校でやってたのはアンプがどうの、スピーカーがどうの、音場が……っていう話だったのね。

水口　あ、じゃあ、プログラムとはぜんぜん違うところだったのね。

服部　ハードウェア。弱電だよね。電気って強電、弱電、IC電子っていう、大まかに3つあって、強電っていうのは電力とかさ、そういうのなの。ま、おれは通信工学だから強電なんか入ってこないけど。

水口　で、音響だったわけ。

服部　ま、通信工学だから、音響とか「トン、ツー、ツー、トン」の通信とか。いわゆるいまの一般的な通信とか。

水口　モールス信号とか？

服部　ま、それもあるけどね。ただ、そんな勉強もうしないけどさ（笑)。

↑鋭い突っ込みで深い部分を切り開くトークを展開する水口哲也代表

↑今回のトリで"どちらかというとお肉の好きなデザイナー棚橋氏

で、あともう情報とか入ってきてるからさ、勉強するときは情報……、フォートランとかさ、そういうカリキュラムも入ってきたりして。なんか、ひろーく。大学だからそんなレベルでさ。4年生になったらそんなかから好きなもんえらんでやる、って感じでさ。4年のときに入ったゼミでやった卒研が音声認識。

水口　音声認識？　当時の音声認識ってどういうやつ？

服部　当時のって……。まあ、当然学部レベルだから当時のはやりの最先端をやってるわけじゃなくって。わりと単音認識とかそういうことやってたね。

水口　単音?

服部　うん。不特定話者とか特定話者とか、「あ」っていったら「あ」っていう音声だけ。最先端やってたわけじゃないからさ、何か文献もってきて既にあるアルゴリズムの研究して。当時のPC-9801とかに自作ボードを組み込んで、それをPCから制御する感じ。ドライバを自分でプログラミングして、音をデジタルデータとして取り込めるようになって……。音声認識のアルゴリズムの部分、ソフトウェアを書く。マイクに向かって、「あ」っていったら画面に「あ」ってでっかく表示するようなね（笑)

水口　どうですか、棚橋君、そういう話を聞いてみて。

棚橋　いやー、"いろんなことやってるなー"って思って。

服部　音声認識の基本部分で、新しくも何ともないんだよ、こんなこと。学部でやってることなんて所詮そんなもんで。学院以上になっちゃうと、もう新しいことどんどんやってると思うんだけど、おれは卒研やるレベルでやってるからぜんぜんたいしたことない。そうは言ってもさぁ、やってる人はバリバリやってたんだろうけどね……。僕はそこまでは（笑)。さて、棚橋、魚が好き？　肉が好き?

棚橋　どちらかというと肉のほうが。

服部　どちらかというと肉のほうがすきなのね。えーっとね。鴨ロースひとつ、といこうか。

＜つづく＞

『スペースチャンネル5』でおなじみ、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツのサイトがオープン。このウガ対談は、UGAで"talk battle"として公開されているものを転載しているぞ。

We are DC SUPPORTERS

C O N T E N T S

ＤＣサポーターズだけのスペシャル特典！！

● ファミ通ＤＣホームページ ●

本誌発売日と同日更新を行っている専用ホームページ。本誌と連動し、ゲーム業界のホットな情報をお伝えするファミ通DCエクスプレスや、気になるドリームキャストソフトの発売日がわかるソフトウェアスケジュールなど、情報満載でお届けしているのだ。

サポーターズ会員ページ

DCサポーターズメンバーだけが入場できる会員ページ。会員ページには、サポーターズどうしと交流できるBBSなどがあるぞ。

http://www.f-dc.com/

● メールマガジン・週刊ファミ通DC ●

DCサポーターズメンバーだけが購読できるメールマガジン、週刊ファミ通DC。毎週金曜日に、セガやドリームキャストに関する情報を配信している。このほか週刊ファミ通、ゲームWaveなどの見どころなどもわかるぞ。購読希望の方は下記の申込み方法を参考にしてね。

メルマガ申込み方法

①メールにサポーターズ会員番号、氏名、メルマガを送信してほしいアドレスを記入してください。
②メールの題名に「メルマガ購読」と記入してください。
③下記のアドレス(mmag@f-dc.com)へ送信してください。

mmag@f-dc.com

ファミ通DCポイントシステム ドリーを貯めて賞品をゲット

ドリーはDCサポーターズ専用のポイントシステム。キミの投稿が本誌に掲載されるとドリーが加算される。そして、獲得ドリーが一定ポイントに達すれば、以下の賞品を贈呈するぞ。また、ドリーは本誌専用HPを閲覧するだけで3ドリーゲット。1日1回のみ有効だ。

ドリーランキング総合上位者には特典も！

ドリーは2001年12月31日をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には右記の特典を贈呈するぞ。また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名の方に特製福袋をプレゼント!!

1位：記念トロフィー＆ソフト3本
2位：記念楯＆ソフト2本
3位：記念楯＆ソフト1本

10000ドリー到達者に編集部からご連絡

10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものは除く)。ポイント到着者には、順次こちらから連絡しますので、3ヵ月以内にお申込みください。

1000ドリー 本誌特製ボールペン

3000ドリー 本誌特製テレホンカード

6000ドリー ビジュアルメモリ

10000ドリー DCソフトまたは周辺機器

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもって代えさせていただきます)。

待ちに待った『PSO Ver.2』や『クレタク2』をはじめ、期待のソフトがつぎつぎ発売！ お金と時間が足りません!

兵庫県　真樹
"バカホラー道"を追求した『イルブリート』のキャライラストにはリアルタッチがよく似合う!? ということで、不敵な笑みを浮かべるエリコが今回のイチオシー　史上最悪のホラーテーマパークも彼女の手にかかればお手のもの？

京都府　かまきりおん　DC00014370
丁寧な書き込みと着色はサスガのひと言。ロアンへの一途な愛が伝わってきます。

香川県　岩動　DC00014543
メルフィスが描きたかっただけのイラスト……とのことですが、どうしてリュードもいい表情してます。

兵庫県　かおり　DC00010777
「このいずみちゃんで回復してくださいねー」とのこと。回復には十分すぎるほどのオーラを放ってます!!

宮崎県　ANAN　DC00013941
久しぶりの投稿ですね。以前にも増して画力が上がっている気がします。その調子です！

福岡県　入井詠亜
DC00014489
キャラ主体のこのコーナーにレトロカーは映えます。

神奈川県　ISANA
DC00014054
いまだスティーブ人気は健在。ウェスカーは？(笑)

北海道　鈴村ひな
少女マンガタッチのフォニュエールも可愛いですね。

兵庫県　まゆぞう
DC00013974
こんな娘たちと打てるフリー雀荘があればいいのに!?

神奈川県　珠羅音
とってもかわいいリコちゃん。彼女は、いまも……？

青森県　コンと信
DC00010368
有無を言わせぬ迫力のアップと色使いがイイですね。

埼玉県　マスターT
とてもいい兄貴っぽいジョニー。声は井上和彦かぁ!?

青森県　琴似
DC00012744
健康的な体つきが、親しみやすさを感じます。

大阪府　底王
DC00011069
戦闘開始直前でしょうか。余裕の表情のあやねです。

北海道　ジブリール
『PSO』は"オリジナルキャラ製造ソフト"ともいえる？

千葉県　リヴァイアス
DC00010065
中央のバックが切り抜かれているのですが……。

愛媛県　山下洋平
DC00014612
"早起きは三文の得"ということわざ、知ってますか？

読者のおたより LETTER天国!!

読者と心のエアホッケー、皆さんからいただいた愉快なおたよりに、3人がのんきにお答えします。

500ドリー?

パーソナリティ

クニやん フラットテレビを購入。部屋の近代化に感慨深げな自称プランナー。

ルミナ クニやんに勧められた某ソフトにハマり、仕事に支障が出たデザイナー。

えんどう 雨続きのGW。保留になってたゲームを一気にこなし、気分爽快な編集者。

聞いてください！　僕は生まれて16年間、一度も県外に出たことがありません！　ま、いつかは……と油断していたら、ここ3年、住んでる町からも出ていないことに気がつきました。悲しすぎます。

鹿児島県　永田2円　DC00014312

どうせなら新婚旅行のときまで取っておけ！感慨もひとしおだぞ。

気ままに旅が出来るのも若者の特権。今度の夏休みに、思い切って！

こんにちは～。レタ天初投稿です。早速ですがパーソナリティの皆さん。最近"かつあげ"の情報がたえません。ゲーセン、ひとりで行きたくなくなってしまいました。プリクラとかも誘われるけど断ってばっかり、このままだと友だち関係やばい。なんとかならないの？

兵庫県　ぶぅちゃん　DC00014679

か弱い女の子でも、束になれば怖くない！友人関係も保てるし。

集団でいる女の子って、けっこう怖いものがあるんだよな……。

あ～、今日はいいことしたよ～。友人の家に行ったとき、ゲームセレクタをサターンに切り替えときました。いい仕事したよね。あっ！でも、DC買うのを勧めたら断られたんだけどね。でへぇ～。

大阪府　KO1　DC00014361

小さなことからコツコツと。友人はその仕事に気づいたのだろうか？

DCを買わないのは、友人にとってサターンがまだ現行機種だから？

家康じゃないけど「買うまで待とう、ドリームキャスト」の精神よ！

最近は、映画をビデオよりDVDで見る機会が増えました。でも、見たいなと思う作品は、まだまだちょっと高かったりします。皆さんは、いっぱいコレクションしてますか？

京都府　CIPHER　DC00014273

箱が小さくなって、いやらしいソフトも隠しやすくなったよな。

メディアが変わっても、見るものは変わらないのね。切なくなったわ。

ウチのアパートにも、とうとうケーブルテレビが入りました。いままで個人で加入していてけっこう高額だった、CSの視聴料が3分の1になったうえ、BSまで入るようになりました。クニやんも、無料じゃないテレビ番組見てますか？

山形県　ノーザンマウンテン

もちろん。旅行でホテルに泊まったときは、すかさず見ているぞ。

最近ケーブルテレビ完備の物件多いわよね。あぁ、引越ししたいわ。

ペンネームはもうひとつの名前だから、決まるまでけっこう時間がかかるんですよね。自分も丸一日かかりました。もしパーソナリティーの皆さんが、投稿する人の立場だったら、どんなペンネームにしますか？

茨城県　ティークス　DC00013989

やっぱり女らしく、香水のように気分によって使い分けようかしら？

ワシは思い入れのあるお馬さんの名前をつなげて長～い名前を……。

僕は当然、好きなゲームの中から、とにかくマニアックな名前を……。

ウチの親が風水に凝りすぎて困っています。来年の2月になったら南に引っ越せとか言います。でもウチの親も、もう年なので無理しても親孝行のつもりで引っ越したほうがいいでしょうか？　ウチから南というと海なのですが……。

石川県　スクラッチ

海の向こうでひと旗揚げてこい！　風水パワーで成功間違いナシだ！

困ったときには、べつの占いで切り返してみるってのはどうかしら？

このまえ友人が「休みの日は何してるの～？」と聞いてきたので、「どこかに出かけるか、ファミ通DCへのハガキを書いているよ」と答えると、友人はそのひと言に引いたらしく、それまで高かったテンションが一気に下がりました。ハガキを書いているというひと言でそんな反応をとられるのは納得できませんでした。

愛媛県　Jun　DC00013127

"あゆ"あたりが「昔、投稿職人でした」なんて告白してくれればなぁ。

そうすれば「いま、投稿がナウ！」なんてことに……ならないでしょうね。

相手のパソコンの時計が狂っていると、未来や過去からメールが来たりするものなのですね。これを利用して、友人に気分の悪くなる未来日記を送る毎日です。おもしろいですよ。

千葉県　タルカス

俺も、未来から仕事のメールをもらったことが。21世紀を実感したね。

ただの設定の間違いとはいえ、届くと妙になごむから不思議よね。

ジンクスを信じるほうでしたが、毎日のように近所の黒猫に目の前を横切られているウチに、気にならなくなりました。皆さんも何か縁起担ぎとかジンクスがありますか？

埼玉県　ゾロメチール

財布の残り金額が少なくなったら仕事をさぼってもパチンコに行く。

それはジンクスと言わず、貧乏生活に追い討ちをかけると言うのよ。

その点私はこうだった!!　テーマ　長雨の時期の過ごしかた

クニやん　今回のお題は"長雨の時期の過ごしかた"。おっ、たくさんハガキが来ているぞ。

ルミナ　埼玉県のハエと僕さんはなんと、クルマを出して天然洗車！中途半端な雨じゃ逆効果ですって。

えんどう　自分では数ヵ月も洗ってないって、省エネだなぁ。

クニやん　リヴァイアスさんは、雨のときはブルーだから、ケータイに入れてある『サクラ3』の"御旗のもとに"のオルゴールバージョンを聴いているらしい。なかなかイキな過ごしかたをしているな。

ルミナ　洗濯物は乾かないし、ブルーにもなるわよね。

クニやん　岡山県の○○○さんからも、この時期の楽しい裏技が。ナメクジに塩をかけると移動速度がアップするって！

えんどう　最後はスジみたいになって壁に残るんですよね。

ルミナ　経験者は語るわね。クニやんはどうしてるの？

クニやん　雨の日も関係なく仕事に没頭する毎日です。

えんどう　（無視して）僕はそんなときこそ、『PSO』！　外は雨でもラグオルは満点の星空です。

ルミナ　相変わらずねえ。

はみさほ　ちょっとまえのニュースで"民家に熊が侵入、リンゴを喰い荒らす"ってのがありましたね。僕の中では『くまのプーさん』みたいなイメージなんですけど、実際はそんなかわいいもんじゃないんでしょうね。なんせ熊ですからね。芸術家のクマさんだったらかわいかったですけどね。それから、パンダって熊ですよね。ぜったい隠れて肉喰ってますよ。（いのふえ）→

応援しているからこそ言っておきたい熱いエールやイラストメッセージを大募集。さあ、思いの丈を！

>>>セガさんへ

●セガカラ買いました。アニソンを恥ずかしがらずに歌えるのがいいですね。アニソンをもっと増やしてください。

兵庫県　ケロちゃん　DC00013029

●『es』を作ってくれてありがとう。サターン時代の『〇ンチャイ』と比べて、すげー進歩したなー。って思った。

京都府　A-MODEL

>>>ヒットメーカーさんへ

●『コンフィデンシャルミッション』ひさびさに期待のガンシューですね。ガンコンの手入れ、訓練中です。

京都府　夢は幻

●『モンスターをつくろう！』、とても期待しております。エディット機能の充実したゲームはプレイヤーの個性が出て、とても楽しいと思います。

千葉県　みんなでつくろう　DC00010809

>>>オーバーワークスさんへ

●『サクラ大戦3』、ひと通りクリアーできました。おもしろかった!! とだけでは言い表せないくらい楽しんでプレイしました。ありがとう!!

岩手県　熊谷明文　DC00014296

>>>スマイルビットさんへ

●『ハンドレッドソード』でシェルとかマップを増やしたバージョンを出してください!!　マップが増えれば無限に遊べます。

埼玉県　O-MEN　DC00013069

>>>ソニックチームさんへ

●『PSO』すごくいいです。いま、ハマッてハマッてたいへんです。最近あまりゲームをしなかった私にとってうれしい1本です。

宮城県　shinichi

>>>大宮ソフトさんへ

●『カルドセプト セカンド』は今年最大の期待ソフトです。ネットにつながないで遊ぶ人もつなぎたくなるような追加カード、追加マップなどのサービスを希望。

東京都　G.CAR.STK　DC00011089

>>>クレイジーゲームさんへ

●『イルブリード』、最高です！こんな過激な内容で発売してしまうところは、まさにクレイジー!! 強烈に下品な表現を、一流のゲームにしてしまうセンスのよさには脱帽しました。これからも、どんどんいってください。

福岡県　Go～ta　DC00013855

東京都　KEN

大阪府　Shin

鹿児島県　永田2円　DC00014312

沖縄県　上江州千夏

かいしんのいちごん一言

このキャラに言ってやりたい強烈なひと言を、さあ！

前号で右のキャラへのひとことツッコミを募集したところ、とんでもない量の投稿が寄せられました。ハハハ……。トドメを刺したティークスさんには800ドリー、そのほかの採用者の皆さんには400ドリー進呈します！

もっとシンプルでよかったハズです。

愛知県　たしき　DC00012749

ななめに入力したことないぞ!!

京都府　CIPHER　DC00014273

僕のは電池がS●NY製です。

埼玉県　ハエと僕　DC00010562

1ブロック12.5円（税別）！

茨城県　ティークス　DC00013989

会心の一言

次回の説得相手

チェーンメール供養

怪しいメールが届いたら転送せずにこちらまで！

「このメールを5人に転送すれば、アイドルの〇〇**ちゃんのお下劣な画像**が！」というようなメールが、かなりよく届きます。ときどき指定された人数分、こちらに送ってくる根性のある方もいますが、残念ながら、始めからそんな画像は**存在しない**ものなので、律儀に転送してもムダでしょう。ムダな通信料といえば、こんなメールが。"北斗百烈拳"という件名のメール。内容は「アタタタタ……」と「タ」が続くこと**400個**。途中には「アタッ」と軽く調子もとりつつ、よく読むと"タ"の羅列に"タチヒロシ"も交じっていますが、文の末尾に、「……おまえはもう、**通信料2円とられている**」……。な、な、何言ってやがんだぁ～あべし！…なんつって。お約束すぎて、カチンときますね。こんなメールほど**転送率は高い**ものですが、新世紀ですし、通信料とサーバの負荷も節約して、あなたのところで止めてあげましょう。

c_kuyou@lycos.ne.jp

はみさぼ　えんどうくんはバカにするけど、私はちゃんと『PSO』やってますわよ。このあいだもレベル上げようかと思って、いざ洞窟。3時間近くかけてようやく、レベル1アップ！　アイテムもゲット！　さあお家へ帰りましょう～と思いながら戦ってると「召喚できますよ」のサイン。「よっしゃあ～！」と思ったのが運の尽き……。誰でも一度は経験すると言われてもねえ。（すけお）→

クニャんの もしも○○が…？

実際にありえないあのキャラのこんな姿、イラストや文章で想像してみませんか？

500ドリー

テーマ 浜辺のお嬢さん

――イヤッホウ！ 気だけはすっかり"夏の日(byオフコース)"のクニやんだぜ。そんなとぼけたフライング野郎のオレには水着のお姉ちゃんたちかよく似合う!! ってんで、今回はそういう回なのさ。さーてどんどん紹介していくぞ!!

●もしも帝国華撃団のメンバーと巴里華撃団のメンバーがいっしょに夏の浜辺で休暇を過ごしたら……次回作はこれで決まり!?

愛知県 おやじゲーマー DC00012397

――女の子キャラが勢ぞろいで「海へ！」ってか。華やかなのはけっこうだけど、なんだか商売っ気を感じずにはいられないな。

●もしも『セガガガ』の秘書アリサが夏の海にやってきたら、本人の好む好まざるにかかわらず、長年の"ゲームキャラ根性"を勝手に発揮。大胆な露出度の水着を着て優雅に浜辺を闊歩するだろう。もちろんナンパされまくるが、例の口パクなし喋りに引かれまくる！

東京都 ひざまくら

●もしも『イルブリード』のエリコ・クリスティが夏の海に遊びに来たら……。いっしょに遊びに来た友人たちは、その日の夜に何者かに殺される(最初に餌食になるのはもちろんバカップル)。そしてただひとり生き残ったエリコは、バカンス地での長い夜を満喫するのでした。チャンチャン。

静岡県 岡健二

――エリコよりもバカップルの描写をモット！ などという与太話はいいとして、次回のテーマは"幼稚園児"だ。大丈夫、オレは手を出しちゃいないぞ!!(必死)

『サクラ3』のメイドコンビとは気がきくね！この格好のまま万年筆……いやなんでもない。
長野県 高峰秋良 DC00012342

『KONOHANA』の橘美亜子ちゃんがこんな間近に。恋の予感だぜ（←バカ）。
福岡県 入井詠亜 DC00014489

アイカはやっぱりビキニだな！ そんで、お約束のようにポロリもありだな！（何の？）
兵庫県 かおり DC00010777

ルミナの キャラフェチ

500ドリー

投稿オカマも大歓迎の女性限定コーナー、今日もキャラクターへの愛を語ります。

――いつもおハガキありがとう。皆さんの熱い思い、ちゃんと届いてますよ。今回のお題は"悪党"でしたね。

●怪人の中でいちばん愛らしいシゾー君。ウサギさんに僕の心は刻まれたピョン！

千葉県 リヴァイアス DC00010065

●『シェンムー』のごろう！ いい味出してます。バイト捜しのとき、港で助けてもらったときは「ナイス！」って思いました。

東京都 KEN

――時代錯誤かもしれないけど、逆に新鮮でいいものよね。番長。

●『ソニックアドベンチャー』のカオス！ カオス2になると凶悪ですが、本当は悲劇のキャラなんですよね。悪党とは呼べないかもしれないけどでもカワイイ！

鹿児島県 永田2円 DC00014312

――このコーナー、ソニックキャラの人気高いですねぇ。次回も引き続き、"悪党"です！

香川県 岩動 DC00014543

大阪府 ドングリ DC00014340

大事なことはゲームに教わった

500ドリー

●『神機世界エヴォリューション』で借金をすべて返済したときに思うこと。**キレイな体**になるとサッパリしますね。

福岡県 白い魔人 DC00014064

●『PSO』のオンラインモードでいろいろな人たちと遊んで……。誰が本物の男で、誰が**本当の女性**なのか、わからなくなりました。

愛知県 たしき DC00012749

●『ブラックマトリクスアドヴァンスド』より。昨日の味方は**今日の敵**。前作（サターン版）でともに戦ったご主人様も、今作では選ばないと敵として登場しちゃう！

埼玉県 ハエと僕 DC00010562

●格闘ゲームをプレイして、**格闘家どうしの結婚**はやめたほうがよいと悟りました。だって春麗とザンギエフ、あやねとバースなんかが夫婦ゲンカしたら、日本家屋なぞ、あっという間に……。

京都府 アルフォンス DC00010425

――プロレスラーの佐々木健介・北斗晶夫妻はうまくいってるのでしょうかねえ？

リミックスまんが シェンムーさん 第25話 Remix Manga Shenmue-san

つづく

はみさぼ Bonjour！ 最近、趣味でフランス語を習いはじめました。NOVAならぬROVAという教室。名前からも察しがつくように、バリバリ真面目にお勉強というよりも仏語を楽しみながらロバのようにゆっくりした歩みで学ぶ、というもの。仏文専攻だったのに、ほとんど忘れてしまっていて悲しい。クラスメートには私が仏文出身のこと内緒にしとこっと。（あさごろう）→

スペース25%増量!!

サポーターズ伝言板

Supporters message board

見ている だけじゃ伝わらない、あの人への熱い思いを誌面で告白。目指せカリスマ投稿者。 300ドリー

●私の師匠である神代宵摩さん、そして、さらにその師匠である高峰秋良さん。不肖、私めも"オルルド投稿者オルグ"に入り数ヵ月が経ちましたのでおふたりに恥じ入りながらも精いっぱいの投稿魂でがんばります。本当にみなさんお上手なので、ステキ&かわいいイラスト毎回楽しみにしています。これからもがんばってください！ **北海道 ジブリール**

●ティークスさん！ 私は茨城県民ではないのですが、あなたの言葉を読んで、手紙を出してみました。また何かのコーナーでハガキを書いてみたいと思っています。

東京都 サトP DC00013309

●4月13・27日合併号の私設○○応援団に載ってらした三原山 卓さんのはがきの内容にすごく感動しました！ほかにもたくさんの方々の、セガやDCを応援する文面に涙がでました!! DCユーザーの皆様、これからもがんばりましょう！ DCはまだまだこれからですよね。

北海道 和希 DC00013167

●ただすけさんへ。6月号でのドリサポカラーイラストコーナー、今月のイチオシ！ おめでとうございます。おぬし、ただものではないな？(笑)と思いました。絵がうまいというのは、うらやましい限りです。これからも、陰ながら応援させていただきます。がんばってくださいね。

愛媛県 Jun DC00013127

拝見 となりのサポーターズHP

ホームページ

香川県 璃梅亜3世 DC00014253

本誌3月16日号のサポーターズ掲示板でも紹介した、"セガ系ハガキ職人"こと璃梅亜3世さんによる、セガ系ゲームのレビューを中心とした個人ホームページです。氏の投稿ネタ傑作選コーナーは、懐かしさを実感できるとともに、アナタの投稿者魂を熱く振るわせてくれるハズです！

柳町奉行所番外地A.H.O. http://bunkajin.to/aho/

特別企画のお知らせ

マイPSOキャラ大集合!!

次号のドリサポでは『ファンタシースターオンラインVer.2』の発売を記念して、ファミ通DC読者の皆さんのPSO用マイキャラ・イラストを大々的に募集します。オンライン世界での自分の分身を、思い入れたっぷりに描いてください。投稿の際の必要事項は以下のとおりです。

●イラスト……モノクロです。はがき大の紙にタテ書きで。

●キャラに関する基本データ……キャラ名、投稿時点のレベル、キャラタイプ、セクションID。

●PR……オリジナルのキャラ設定、オンラインでのおもな活動時間帯や活動場所（サーバー）、オンラインでのプレイスタイル（まじめに攻略派、チャット中心派etc.）、自分自身に関するアピールなどを33文字以内（ギルドカードと同じ条件）で書いてください。

【その他・注意事項】

・キャラデータ、PRの文章は、通常投稿時の住所・氏名・サポーターズ番号同様、イラストの裏面に記入してください。・イラストは苦手だけどマイキャラをアピールしたい！ という方は、イラストのかわりに100文字以内のPR文を添えてください。

・PSOをプレイしていないけどイラストは描きたい！ という方は、その旨を記入のうえ、どうぞ（笑）。

サターンドリームス 500ドリー

脳天直撃セガサターンへのリスペクトはこちら。小声でオススメしたいゲームはNiGHTMARE編まで送ってね。

●『機動戦士ガンダム外伝』3部作を最近プレイしたんですが、ひさびさに熱くなりました。熱くさせる理由は3作をつなげる戦績の評価ですね。評価Aを取るために何度やり直したことやら……。これがなかったら、DCの『ガンダム外伝』もなかったでしょう！

福岡県 白い魔人 DC00014064

●『仙窟活龍大戦カオスシード』。あまり目立ったタイトルではないかもしれないけど、地層の相性を考えながらの洞窟作りが楽しかったのをよく覚えています。ちょこまかと動くキャラたちもかわいかったです。DC版、出ないかなぁ？

神奈川県 Bキューブ DC00013971

●『リンダキューブ』。"早すぎたリアルポケモン"の異名？ を持つ名作!! グラフィックはしょぼいけど、カナピスさんの描くキャラはすごく魅力的でした。

埼玉県 ハエと僕 DC00010562

NiGHTMARE編

闇に葬られた（？）サターンソフトからも目を背けるな!!

平成天才バカボン すすめ！バカボンズ

1995年／ゼネラル エンタテイメント

セガサターン用CD-ROMマガジン『ゲームウェア』をリリースしていたことでおなじみのゼネラル・エンタテイメントの初期タイトル。落ち物パズルゲームとしてはシステムに難あり過ぎだけど、デモムービー映像とBGMのセンスは秀逸。'90年代前半のテクノ系クラブの雰囲気を満喫できますYO。

バカボンキャラは単なる素材。このリミックス感覚がCOOL(PAD)!!

はみさぼ 今回はみんな思い思いのこと書いてるね？(笑) んじゃ僕も徒然なるままに。最近、いろんなものを買いました。携帯関連ではP503i、SO503i、P-in comp@ct、Palm機のニューCLIE、ポケットPCのiPAQ、AOSLにあわせて無線対応ルータなどなど。大出費(涙)。デスクトップのウインドウズマシンも新調したいんだけどなー(そのへんにしとけって)。(ムネタツ)→

編集長の表と裏

E3ショウで実感したセガの実力、今後の展開への具体的な期待感

「やっぱりセガはスゴい」。アメリカ・ロサンゼルスで開催された世界最大規模のゲーム関連トレードショウ、E3出張に際して、ぼくが率直に感じたことだ。E3ではまず、セガブースに行った。今回セガはマスコミや一部流通だけに限定した出展をしており、業界関係者以外入れないE3においても、あらかじめ招待した人を中心にした展示になっていた。そのため、例年のハデさにはかけるが、内容はスゴいもので、ぼくらにとっても知らないことばかりだった。

とくに驚いたのはマルチプラットフォームへの対応の速さだ。『ファンタシースターオンライン』や『バーチャストライカー3』などのゲームキューブ用ソフト、『ジェットセットラジオ・フューチャー』や『ガンヴァルキリー』などのXbox用ソフトなど、いつの間にこんなに開発したんだ、という完成度。ドリームキャストですばらしいソフトをつくるのは、自社でつくったハードだけに当然かもしれない。だが、たとえば、移植とはいえ、『ファンタシースターオンライン』はわずか1ヵ月でここまでできているという。しかもただの移植ではなく、『Ver.2』であり、オフラインでの画面4分割4人対戦ができるのだ。技術力には定評のあるセガ、そしてソニックチームとはいえ、これは並大抵の努力だけでは不可能だと思うのだ。16時からの発表会では、各分社長がプレゼンを行った。じっくりと熱心に聞き入っているのは、マスコミ関係者と任天堂、SCE、マイクロソフトといったハードメーカーの方々。一連のドリームキャストの生産中止にまつわる発表について、理解はできるものの、正直、やはり心情的には完全な納得はできないでいた。しかし5月17日、E3のセガブースでぼくは実感した。とても残念ではあったけれど、セガの判断は正しかったのだ、と。やっぱりセガはスゴい、と。マルチプラットフォームのことばかり書いたが、実際にはDC用の新作もたくさんあり、決していまのユーザーを切り捨ててはいない、と思う。どのような立場であれ、逆境に立ち向かうセガのソフトとスタッフに、ぼくは応援を続けたい。　（本誌編集長：相沢浩仁）

Q&A 300ドリー お悩み解決!　疑問・質問 よろずうけたまわります

——今回はちょっとばかり趣向を変えて、皆さんの質問にレター天国でおなじみの3人のパーソナリティがお答えします。

Q レター天国の3人のリアクション、いつも楽しく拝見しています。ところで、皆さんは実在の人物ですよね？　えんどうさんは間違いなさそうだけど、クニやんとルミナさんは……？　**福岡県　チビ太**

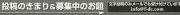
A ※するってえと何かい、オレとルミナはえんどうくんの想像上の人物とでも言うのか？　そいつはとんだ誤解だ。オレぁちゃーんと血の通った人間だぞ。いくつかのプランナー業だって着々と進行中さ。……詳しくは企業秘密だけどな!!（クニやん）※たしかに私たち、ちょっと浮き世離れした雰囲気を発しているかもしれないわね（笑）。そこがフリーランスの悩みのタネかな。本誌奥付の"編集協力"のどの名前が私たちか、想像してみてね。（ルミナ）

Q ファミ通DCのかつての名物綴じ込み付録、ビジュアルメモリシールはもうつかないのでしょうか？。　**岩手県　小原基樹**

A ※あれ、オレも好きだったんだよな。（クニやん）※そのへんどうなの、えんどうくん？（ルミナ）※いや〜、何ぶん諸般の事情というものが……。（えんどう）

Dreamcastサポートセンター　ナビダイヤル0570-057-060　受付時間10:00〜19:00年中無休（セガ指定休日を除く）携帯電話・PHSからは03-5735-0273へ。※要通話料金。http://www.sega.co.jp/dreamcast/QandA/

投稿のきまり＆募集中のお題

文字投稿のみメールでも受け付けています！ info@f-dc.com

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。スクリーントーンを使用する際は、はがれないよう注意を。
②投稿には住所・氏名・年齢・電話番号・ペンネーム（希望者のみ）・会員番号（サポーターズ会員のみ）を忘れずに記入してください。メール投稿の場合も同様です。
③封書での"まとめ投稿"もオーケー。その際は各投稿はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
⑤8月号（6月30日発売）分の締切は6月8日（必着）です。なお、お題をとくに設けていないレギュラーコーナーへの投稿は、締切を過ぎても次回の掲載選考に持ち越されます。

<各コーナー補足>
◆レター天国!!（次回のテーマネタ）"ドリームキャストとの出会い"（フリーネタのおたよりも募集しています）
◆もしも○○が…（次回のテーマ）"幼稚園児"
◆キャラフェチ（次回のテーマ）"悪党"

<特別企画>
◆マイPSOキャラ大集合!!
P86右上の詳細をご覧ください。

すべてのはがきのあて先は…

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC「ドリサポ○○係」 ※○○にはコーナー名記入のこと

兵庫県　まゆぞう　DC00013974

ドリーランキング2001 {5/21現在}

順位	ドリー	名前 / 会員番号
1	10451ドリー	リヴァイアス DC00010065
2	9600ドリー	入井詠亜 DC00014489
3	8567ドリー	かおり DC00010777
4	8408ドリー	ただすけ DC00013790
5	8230ドリー	白い魔人 DC00014064
6	7123ドリー	KO1 DC00014361
7	6920ドリー	アルフォンス DC00010425
8	6600ドリー	ティークス DC00013989
9	6508ドリー	ハエと僕 DC00010562
10	6500ドリー	まゆぞう DC00013974

はみさぼ 次世代携帯FOMAの試験サービスモニターを募集してたので応募しました〜。狙いはもちろんテレビ電話対応の"FOMA P2101V"（2台セット）。携帯でテレビ電話ができるなんて、スゴイ時代ですね。我らがドリームアイでもテレビ電話はできるのですが、いかんせん話し相手がいない！　いいサービスだったけど早すぎたのだなあ、と思いました……。（にっしー）

高橋ピョン太のDC交流会(AC/DC)

おかげさまで／ 通刊500号を超えました、の巻

profile

Daily DC News を発刊して、早2年と数ヵ月。おかげさまで、この5月1日に、なんと通刊 500号を、超えちゃいましたー。いやー、年を取りますな。そーじゃなくって、毎日くり返すことは大事ですなー。

こんにちはー、Daily DC News の高橋ピョン太でーす。早いもので、高橋がドリームキャストユーザーならびにネットワークユーザーにお贈りしております、平日の毎日発刊のメールマガジンDaily DC News も、な、な、なんと、すでに通刊 500号を超えましたー。いやー、正直に言って、高橋もここまで続くとは思いませんでした。ほんと、ほとんど毎日メールでニュースを流してますからねー。もっとも、あまりニュースっぽくないってことで有名なんです・…。

しかし、その 500号という歴史の中にはいろいろありました。いけない人にメールをハッキングされたこともありました。高橋が入院しちゃって休刊ってこともありましたねー。1日に同じニュースが2通届いちゃうなんてことも何度か・…。なんだよー、そう考えると悪いことのほうが多いじゃないっすか。なんてことは、じつはなくって、楽しいことも毎日ありますよー。なんてったって 500回以上、ニュース流してますし……。

話は変わりますが、Daily DC News は、近ごろ読者さんたちには、DDCNと呼ばれております。もちろん頭文字を取っての呼びかたです。それから、またまた話は変わりますけど、読者さん、そして高橋は、よくメール内、投稿作品において、(鳩)、もしくは (凹) という表現を使います。これどういう意味だと思います？　よくさ、(笑) みたいな書きかたは、けっこう皆さんやりますよね。ま、それに似たようもので、これはハートを意味します。それ、好きーみたいな表現ですね。たとえば高橋なら、「高橋、パイナップルが大好きなんですー (鳩)」みたいなね。え、なんでそんな文字をつけるかって？　えー、これがやはり 500号の歴史の中から生まれた言葉なんですね。でね、最近、これらの歴史をDDCN用語集として、自分のmyroom (ホームページ) でどどーんとまとめてくれた、まこのすけさんという読者さんがいるんですよ。これがまたすごいのなんのって・…。百聞はいっぺん聞けず、じゃないー見にしかずですな。ぜひぜひ見ていただきたい。DDCNのこれまでの歴史がそこにあります。高橋、大感動でしたー。

←まこのすけさんのmy room『半熟師匠まこのすけルーム』。内容は、大熟師匠ですよ。

最近の流行は「ぐはっ」です。あ、これもどんな意味かは、ぜひ用語集でどうぞー。

今週のURL http://myroom.isao.net/room830/0000001000088830/

びんぼうなひととき

文・服部博文

(有)びんぼうソフト社長。社員はひとりである。大学で法律を学ぶが、なぜかプログラマーになる。ようやくUS版『ジェットコースタードリーム』が承認された。しかし心配事が……。

第15回 『テニス』

いまテニスゲームを作っている。もちろん(?)DCで、である。DCにはすでに『パワースマッシュ』と言ういいテニスゲームが出ているのに、なぜわざわざテニスを作るのだろうと思われるかもしれない。言ってみれば、日本でやってれば何億円かもらえるのに、わざわざ安年俸のメジャーリーグに行った新庄のようなものである(ぜんぜん違う)。なぜなら、テニスが好きだからである(爆)。それにゲーム性やコンセプトはパワスマとはまったく違うものにするつもりである。テニス選手を育てるのがメインのゲームであり、球種の打ち分けやコントロールの楽しさを重視したい。DCの生産中止で、他機種への変更も考えなかったわけではないが、いろいろなことを考えた結果、もう1年DCでやることに決めた。僕はいままでに2回テニスゲームを作ったことがある。これまではシミュレーターのような感じだったが、今回は純粋に"ゲームとして楽しめるもの"を目指したい。

大宮にて

文｜鈴｜木｜英｜夫｜

プロフィール

（有）大宮ソフト取締役社長。35歳静岡出身。'93年に某ゲームメーカーから独立し大宮ソフトを設立。第1作目のMD版『ロードモナーク～とことん戦闘伝説～』を代表作に、以来手作りの風合いの作品をこっそりと作りつづけるゲーム業者。現在は、"なんでもいいから買い物がしたい"状態。

画：傑怪老

今回のお題 前回に続き、求ム！

PS2 Linux Kitを買ってしまいました……つい

ゲーム業界就職案内本をみると、ゲーム作りにからむ仕事（職種）がずいぶんたくさんあるので、ちょっとびっくりします。まるで、ハリウッドの映画産業のようではありませんか。担当の範囲で力を尽くすプロフェッショナルの集団、というわけです。うまく回れば、理想的ですよね。そこで、大宮ソフトでは、どんな職種が欲しいかとつらつらと考えてみました。

まず思いついたのが"センス師"。できれば"流し"の。"センス師"とは、呼んで字のごとくセンスあふれる画面を設計する職業です。グラフックデザインやドット打ちをする必要、ありません。ゲームの内容やおもしろさということも、考えなくてもいいです。ましてや、プログラムが面倒くさいとむずがるプログラマーのご機嫌をとる必要もありません。ただ一点、オシャレな画面デザインに集中するのです。なぜ名前に"師"がついているか、もうおわかりでしょう。机を並べた同僚にそんなセンスを押しつけられると「貴様何様じゃ、そんな面倒くさいことできるか！」とケンカになってしまいます。しかし、"師"ならば、ありがたくご意見をいただけるという具合です。さらに"流し"であれば神秘性がいやが上にも増して、よりありがたいわけです。なにごともセンスというのは、単品パーツの良し悪しだけではなく、全体を通しての統一性が重要です。思想と言ってもいいかもしれません。それを貫徹するには、直接の実務を請け負っているとまずいわけです。どうしても人間は、自分のこととなると、主観から抜けられないというか視野狭窄というか、正しい評価を下せません。そこに、あらゆることから解放されたセンスの鬼の存在価値があるわけです。というと、なんかラクそう、俺でもできそう、と思われる方がいたら、よく考えてみてください。まず、「なんでこんなことせなあかんねん」という絵描きやプログラマーの怨嗟の声に動じない強靭な精神をお持ちですか、そして「ここはもうちょっと、こうしたらゲームがおもしろくなると思うけどな～」などと色気を出してはいけないんです。なかなかたいへんな仕事ですよ、きっと。

あと、職種ではないですが、ダイヤルQ2サービス"ピーターフランクル電話"が欲しいです。情報料は1分1万円ぐらいで、「ある正方形の枠に大きさ不定の長方形タイルを次々とハメていくとき、いちばん効率のいいハメかたは？」と電話すると、5分程で手際よくアルゴリズムを教えてくれるのです。あ、なんでしたら1分3万でも。

Les infos chaudes du DC N°20

フランス発 ドリームキャスト事情

Par GREG (Gregoire Hellot)

「7月来日決定！」と喜んでいるフランスの者。向こうでキャスター、ライターをしている日本ゲーム業界の専門家です。日本にいるときは回転寿司専門家です。ねぎとろ、納豆巻両方大好き。

でたな、E3の結果。さすがアメリカ。このデカさでやっぱりプチ発表会は許されんわけなー。あー？ ルービよ、ルービ！(*1) ん？ ゲーム雑誌のコラムニストには日本風の不良口調は似合わないって？ せっかく勉強したのにー！ だって、だって、読者も若いでしょ？ 高校生も多いんじゃねーか？ あの『GTO』みたいなマンガ、みんな読んでるはず！ あ、そうそう！ ちょっとゲームと関係ないけど、自分も大好きな『GTO』ってすごいな！ 2年まえ、日本人の元彼女（しくしく）がやってた床屋で読んで、すぐ気に入った。そのときから、日本に来たときは新しい単行本を買うように。で、2ヵ月まえからは、友だちが訳しているフランス語版も出ているわけ。先月はなんと!! フランスの全国本売上の1位でした！ さすが自分！ センスがいい！ 藤沢先生（作者のこと）、これから担当します！ シナリオサポートもします！ 会いたいから何でもします！

こほん！ ムダ語はそれまでにして、E3の結果を語りましょう！ セガ!! 圧倒的に全ゲーム機に登場決定！ すんげー!! あの『モンキーボール』、『ファンタシースターオンラインVer.2』、セガスポーツシリーズ、そして『バーチャストライカー3』をキューブに！ PS2版の『NFL2K2』、『バーチャファイター4』、『スペースチャンネル5』がアメリカで発売決定！ そして話題のXboxにも登場！ そりゃ、みんな知っているけど、新タイトルも発表した！ それはセガスポーツシリーズ、あの狂ったドライビングアクションの新作『クレイジータクシー・ネクスト』、に『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』!! はー、はー、つかれたよー。びっくりマークを25回も使ったので、疲れました。

それで、さすがセガ。死んだと思った会社がそんなダイナミックな回転ジャンプをして25タイトル以上を発表したので、驚いた業界の方はいっぱいいるはず。もちろんドリームキャストのゲームもあります。最初はあの待ちに待った『シェンムーII』。E3で流れている噂では、プログラムが終わってバグチェック中なので発売日は近いって。いいニュースだなー。ドリームキャストに関しては、いろんな発表がまだあるはずと思いますが、雑誌の締切のため、E3オープンの1日まえのニュースだけお伝えしました。でも、現在あそこにいる相沢編集長は次号で紹介するはずよ。(*2)

編集部注*1 意味がわかりません……。グレッグが何を言いたかったのか察した方は編集部までご連絡ください。*2 今号で紹介しています。

グレッグのオススメコーナー！

二大新ハードの情報を中心に、例年以上の盛り上がりを見せた今回のE3。他社ハードでのセガの活躍には、世界中から大きな期待が寄せられているようです。（写真は左から『PSO Ver.2』、『バーチャ4』、『シェンムーII』）

～ハートフルエッセイ～
酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫

慢性的に鬱状態になるヘコみ上手な元編集者兼ライター。川崎市民だがフロンターレよりもレイソルに熱い声援を送るサッカーバカでもある。「セガガガ」で全種類のゲーム開発を達成したが、仕事の時間をゲームに費やしていることがバレるのが怖いので内緒だヨ。感想などはmail@rameo.comまでどうぞ。

明日はどっちだ？　というわけで、現在非常に慌てて原稿を書いているラメ夫でございます。というのも、いまオレはアメリカのロサンゼルスで、しかも他人のノートPCを拝借して執筆しているからであります。さらに言えば、もう締切ギリギリ（あ、これはいつもどおりですな）という状況。ちなみに午前0時を過ぎました。明日からはコチラで開催される世界最大級のコンピューターゲームショウ、E3の取材にとりかかる所存なのです。

つーわけで、本来ならばショウの内容を速報でここに紹介したいところですが、まぁ、相沢編集長も現地に乗り込んでることですし、そもそもこのページに速報性を求められても困るというか（涙）、ニュース性に情熱を傾けるまえにこのページを真っ白にしないほうが明らかに重要視させていただくことにします。つまり、平常どおりのダラダラした内容でお送りいたします。とほほ（涙）。

今回の取材の最大の目的は、なんといってもXboxがらみの情報収集っすね。アメリカでは300ドルを切る価格で11月の発売が決まったばかりだけど、ドリキャスユーザーとしては、セガが開発予定のXbox用ソフトの顔ぶれじゃないですかね、やっぱり。『ジェットセットラジオ』や『パンツァードラグーン』の新作が出るとなると、気にならないほうがおかしいっしょ？　しかも噂では会場で現在開発中の数タイトルが実際に体験できるらしいっす！　すげー！　これは女房を質に入れてでもロスに来るでしょ。……つーか今回の取材費は妻に借金したんだけどな。頼りない旦那だね！（号泣）

いや、正直いって最初に発表されたときは「大丈夫かなぁXbox。任●堂のアレに押されて地味な結果に終わるんじゃないの？」と失礼なことを考えてしまいましたが、いやいや、意外と（これも失礼）支持されるんじゃないかと。テクモは『デッドオアアライブ3』を、カプコンも『鬼武者』やら『ディノクライシス』シリーズをリリースするらしいし、なによりネットワークにスゲー力を注ぐらしいのね。アメリカでは本体にマイクが同梱されるみたいで、そうなると音声チャットをしながらネット対戦ができるゲームも必然的に登場する気配が。ブロードバンド時代を見越した大容量通信の波が、いよいよXboxとともに本格的に押し寄せるような、そんな予感すら漂っちゃってますヨ。

……って、よーく考えたら、なんかドリキャスが成し遂げようとしたことを、Xboxがやってくれそうな気がするのはオレだけですかね？　そう感じてるからこそこんなに期待しちゃうのかもしれないな。よくわかんないけどね、取材初日だし。おまけに時差ボケだし、さっきまで強行渡米したキャラメルポットの石川さんとビール飲んで酔ってるし、眠いし、風呂入らないで出発したから体は臭いし。

ともあれ、明日からガンガン取材して、Xboxの無限の可能性に迫ろうと思ってる次第です。あ、もちろんドリキャス関連の取材もしますヨ。続報はたぶん次号で。

←会場に掲げられた大看板。これはソニック？　いや、でも体の色も違うし、鬼の形相なんですけど…

↑この原稿は右の高橋ピョン太氏のPCで執筆。他力本願炸裂！（涙）

↑海外にいると仕事する気が起きないよね。イヤイヤしますけど。

http//www.rameo.com/bakagame/は開店休業中！（涙）

社会復帰コラム　仕事がないこと山の如し、だから財布は火の如し④

えー、オレは北海道立函館中部高等学校というところを卒業してるんですが、先日いきなり同じ部活に所属していた同期からメールがありました。じつに14年ぶりのコンタクト！　ちなみに所属してた部活は生物部な（笑）。学校の先生、女医、銀行員、某巨大出版社の営業とみんながんばってるようでうれしいかぎりです。いちばんがんばってないのは絶対オレだろうな（涙）。で、興味ない人山の如しかと存じますが、オレの近況です。最近は独立した知り合いからweb作成の仕事がガンガン来ております。webといってもデザインだけでなく、サイトのコンセプトを共同で企画したり、ネットワーク上での斬新な表現方法を模索したりと、どんどんネット関係の人間になりつつある今日このごろです。でも「ファンタシースターオンライン Ver.2」が発売されたら仕事しなくなるんだろうなぁ（笑）。あ、近ごろまた「ぐるぐる温泉」にハマってます。やっぱおもしれえっすな。「GT3」はオレには難しいのですぐカンシャクを起こして飽きました（涙）。あとは某掲示板のオフ会に出席したり、テキーラ飲み過ぎて記憶をなくしたり……まぁ、いつもどおりの生活ですか（涙）。

↑機内でも当然ビール。ヘルシー&ダイエット志向も今は昔です（涙）。

↑機内食。カレーがうますぎ。恐るべしタイ国際航空。観光気分も最高潮。

↑Xboxはどうなのか？　はりきって情報収集してみたいと思います。

We are DC SUPPORTERS

チャネルの山崎さんやゴロに応援のお便りを146ページの「がんばれ！ゴロ」係まで送ろう！

●今回は、ゴロとNECインターチャネルの広報の山崎さんに無理やりお話を聞きに行ったよ。無理なお願いにも、いろいろなお話を聞かせてくれたんだ。　（コブラとゴロは美人好き！）

君たちのDCへの熱き想いをまっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評だぞ!!

KONOHANA:True Report
メーカー/サクセス
発売日/2001年4月26日
価格/2800円

●値段の満足度は◎。サウンドノベルに近いアドベンチャーなのでちょっとした時間に手軽にプレイができるのがいいですね。演出面もいいデキだと思います。とくに、プロローグからオープニング、エンディングからエピローグにつながるところは秀逸です。自動送りの機能を使えば映画やドラマを観ているような感覚に陥ってしまいます。キャラの雰囲気とマッチした声優の声もいい感じです。ただ、不満な点を言えば、途中出てくる選択肢。とくに事件の核心を突く選択肢の中身が最悪。これまでの情報から推理して導き出されるものではなく、場当たり的で、けっきょく自分の好みで選ばなくてはならないのでつまんない。もっとちゃんと構成を考えてほしかった。

評価：83点
DC00014273 CIPHER ♂

es(エス)
メーカー/テレビ朝日
発売日/2001年4月5日
価格/6800円

●ストーリーや俳優陣は、個人的には大好きなのだが、それとは別に、いかんともしがたい問題がある。それは、チューニングだ。ゲーム性を持たせるために存在しているのだろうが、テンポを悪くさせている。はっきり言って邪魔なだけだ。ピンポイントチューニングにいたっては、いつ始まったかもわからないうえに、失敗すると同じところを理不尽に何回もやり直しさせられる。あと、分岐ポイントがわかりづらいのもちょっと不満。ロード時間は短いし、演出も一流なんだけどなあ。惜しい。

評価：70点
DC00013931 薮内慎太郎 ♂

新世紀エヴァンゲリオン タイピング·E計画
メーカー/ガイナックス
発売日/2001年4月19日
価格/6800円

●ゲーム内容は、あくまでもタイピング練習ソフト。『エヴァ』ファンというだけで買ってみたら痛い目に遭った。とくに仕替けや演出もないので、いまいち盛り上がらなかった。BGMだけでももっと数多く入れてほしいよ、ホント。それに専用ホームページでスコアランキングを行っているけど、タイピング自体に興味がある人が買うとは思えないソフトだけに、あまりいらないサービスなのでは。まあ、キーボードを買ったけど使用頻度の少ない人は購入してみるのもいいかも。

評価：78点
DC00014273 CIPHER ♂

Close to～祈りの丘～
メーカー/キッド
発売日/2001年4月19日
価格/6800円

●主人公が幽体離脱をしてしまったという設定はかなり魅力的。そしてその主人公が彼女である遊那の部屋を覗けるルームパートも非常におもしろいですね。話を進めるたびにいろいろと行動することが増えていくし、ヒロインである遊那の独特のキャラクターのおかげで見ているだけでも楽しい。さらに達成率があるおかげでやりがいもでてくるというもの。また、マルチエンディングに関してもよくできているなと思います。小雪だけふたつのエンディングがあってどちらがグッドエンディングか、ちょっと教えてほしいものです。ただ、遊那のエンディングが不満。メインヒロインにしてはちょっといい加減のような感じがしました。

評価：60点
DC00014064 白い魔人 22歳♂

セガガガ
メーカー/セガ
発売日/2001年3月29日
価格/5800円

●とにかくセガファンの話題を独り占めにした作品。ゲームを始めてタイトル画面を見た瞬間、メガドライブ時代を彷彿させる雰囲気に酔いしれました。さらに、随所に配置されたブラックユーモアや荒唐無稽な設定の数々。セガとともにゲーム暦を重ねてきた者にとって堪えられないソフトではないでしょうか。こうしたナンセンス系ソフトにありがちな手抜きや雑なつくりが微塵も見られず、やり応えは十分。その丁寧な作りに好感が持てました(あとあと出現する隠し要素もかなりグッド)。ただ惜しむらくは、このゲームを堪能するには、いく分かセガ信者としての土壌が必要なのかもしれないですね。

評価：90点
DC00010425 アルフォンス

PANZER FRONT
メーカー/アスキー
発売日/1999年12月22日
価格/6800円

●プレイしてみてズバリ、"こんなリアルな戦争ゲームは見たことがない!!"という感想です。実車さながらの戦車の動き、DC版では戦車の排気煙まで再現するというリアルさに驚きを隠せません。もはや究極の戦争ゲームといっても過言ではないでしょう。好きなBGMはビレルボカージュ、ザクセンドルフで、これを聞くために両手では数えきれないほどプレイしました。最近では、続編にあたるPS版『PANZER FRONT bis.』がリリースされましたが、現在のところPS版のみの販売は非常に残念！ DC版の美しく、リアルな画面でプレイしたいと思うのは私だけでしょうか？ いつの日か、前作のよさをそのままに、よりリアルさを追求したDC版がプレイできる日が来ることを心より願っています。

評価：85点
山梨県 石川良也 34歳♂

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
メーカー/カプコン
発売日/2000年9月6日
価格/5800円

●カプコンキャラとSNKキャラはいったいどっちが強いのだろう？ あのころ僕らはいつもそう思ったものだった。本作の発売はまさに夢が叶った瞬間だった。いつしか2D格闘ゲームはシステムが複雑化して一部のファンのためのものになってしまい、新規ユーザーを開拓できないでいた。しかし、本作はそれを考慮してか、かなりシンプルにまとめたように見える。さらにハデさより駆け引きを重視しており、より対戦が楽しめるように仕上がっている。これには、2D格闘ゲームに明け暮れていたときの情熱を思い出すほどのデキだ。また、次回作にはSNKキャラの充実に期待したい。

評価：満足
DC00011251 ブラフォード 29歳♂

4/20～5/21

編集部員たちはコレにはまった!!

現在、編集部ではなんと『どうぶつの森』(N64)のプレイヤーが増殖中。原因を作ったのは、えんどう。じつは編集部の誰よりも早く買って楽しみ、すでに萌え萌え状態だった彼は、つぎつぎと編集部員を説き伏せていった。「もうめちゃめちゃハマるんですよ」「タイムイベントのせいで朝も起きちゃう」「ファミコンのゲームができるんですよ」。話を聞きいっていたコブラとにっし～は、つぎの日に即買い。さらにはゲームは好きだけど、あまりプレイしないあさごろうもお買い上げ。そしていま編集部員『どうぶつの森』ネットワークができつつある。この事態にムネタツも食指を動かす始末。さて、この騒動はホンモノか?

編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	セガガカ(DC)
コブラ小林	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～(DC)、どうぶつの森(N64)
えんどう	ギガウイング2(DC)、どうぶつの森(N64)
ムネタツ	PHANTASY STAR ONLINE(DC)、ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険 (GBC)
鈴木ノリック	ミスタードリラーシリーズ
加藤	ハンドレッドソード(DC)
みのちん	スーパーロボット大戦α外伝(PS)、ワイルドカード(WSC)
にっし～	どうぶつの森(N64)
古屋24歳	ワールドサッカー ウイニングイレブン5(PS2)
池村通信	F-ZERO(GBA)
すけお	PHANTASY STAR ONLINE(DC)
あさごろう	どうぶつの森(N64)
いのふえ	なし

DC=ドリームキャスト、PS=プレイステーション、PS2=プレイステーション2、GBC=ゲームボーイカラー、GBA=ゲームボーイアドバンス、WSC=ワンダースワンカラー

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

メーカー/セガ
発売日/2001年3月22日
価格/7800円

●キャラも舞台もリニューアルしてどうなることかと思ったがやっぱり中身は『サクラ大戦』という感じ。前作同様お約束的なネタをふんだんに交えつつも相変わらずテンポよく進むストーリーは、わかっていても不思議と引き込まれるんだなぁ～これが。もっとも変わった戦闘パートは、シミュレーション風からボタン連打で攻撃が変化するアクション的な要素を取り入れて飽きさせないようにしているし、アドベンチャーパートも、アナログLIPSやイベントキャッチなどでパワーアップしている。それ以外にもホームページのサービス、ドラマダウンロードも◎。ドラマもどんどんアップされれば、当分楽しめそう。期待どおりのデキでした。

評価:90点

DC00012296 HN niji ♂

CRAZY TAXI

メーカー/セガ
発売日/2000年1月27日
価格/5800円

●いまどきめずらしくオープニングムービーがなく、ゲームそのものもクールな印象を受けました。プレイしてみると、ドライブというよりは、エキサイティングなアクションを楽しめて、すっごくストレス解消になる。道路を外れようが、いきなりバックしようが、とにかくお客を目的地まで送るという行為がこんなに楽しいなんて。お客のリアクションも最高だし、作品の雰囲気を盛り上げてくれる。それにドライバー選択画面で気づいたんだけど、ドライバー全員の血液型にA型がいないことに妙に納得。あんなドライバーに勤勉で几帳面な人なんかいないもんね。たぶん客もA型がいないのでは(笑)。とにかく遊んで損なし。ぜひみんなもプレイしてみて!!

評価:満足

DC00013294 ベーベージャム

POWER SMASH

メーカー/セガ
発売日/2000年11月23日
価格/5800円

●操作方法は非常に簡単で覚えやすいけど、ショットの種類がもうちょっと多かったらおもしろくなったと思う。でもテニスゲームとしてのバランスはよくできてるので、この感じを壊さず、次回作ではより高度なショットの駆け引きを楽しんでみたいな。また、各モードに関しては言うことなし。とくにミニゲームの多さにはびっくりした。正直、アーケードモードよりもワールドサーキットモードにハマってしまうほどだ。とにかくアーケード版をプレイしていない人にこそ楽しんでほしい1本だ。

評価:95点

DC00013989 ティークス 20歳♂

ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング

メーカー/セガ
発売日/2000年9月28日
価格/5800円

●第一にイベントの成功をルーレットで決めることが納得いかない。ルーレットは成功するたびに、その成功率が上がっていくんだけど、ゲーム終盤近くになると、ほぼ確実に決まるため、ルーレットとして、いやこのシステム自体に改善が必要だ。また、アルバムモードを見るには、散策モードでプリクラを捜さなくてはならないのだが、これが作業のように感じてめんどう。イベントCGが見られたら、そのままアルバムモードに収まってほしかった。しかも肝心のプリクラの場所はかなりわかりにくく、だだっ広いひなた荘を歩きまわるのはしんどすぎる。ほっとけと言われてもあるんだから取りにいくしかない。ズルズルやっていると、肝心のストーリー部分がおざなりになっていく。もう100パーセント達成率を上げるなんて到底ムリ。『ラブひな』というおいしい題材使っているのだから、もっと楽しませてほしかった。

評価:60点

DC00010046 アトミックレイ 18歳♂

グランディアII

メーカー/ゲームアーツ
発売日/2000年8月3日
価格/6800円

●戦闘に関しては、前作よりも楽しめた。とくにボス戦では、ひとりひとりの行動が重要で、ひとりが敵の足を止めているあいだに、もうひとりが大きい技を使って食らわせたり、ボスの技に備えてキャンセル技を使うキャラを決めていたりと、いろいろな役割を果たしながら戦っていくので、これぞパーティー戦という醍醐味が味わえた。ただ、戦闘以外では満足いった部分がなかった。ストーリーはありきたりすぎる感じで新鮮味がなかったし(暗いの嫌い)、グラフィックもキレイになったのだけど、相変わらずフィールド画面はわかりづらい。さらに、ムービーもいただけない。とくに主人公らの3Dモデリングは変。これにはかなり興ざめしました。ほかにもクリア一後の楽しみがなかったりと、いろいろと不満なところばかりが目についてしまいました。戦闘部分はパワーアップしているのに残念でなりません。

評価:75点

DC00014393 佐々木雄一 22歳♂

批評文投稿大募集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価(100点満点で何点か)を書いて下記のあて先まで、ハガキかE-mailでご応募ください。掲載者全員に500ドリーを、さらに抽選で毎号2名様にDCソフトをプレゼント! 欲しいDCソフト名(消印後に発売予定のソフトや限定版は不可)も忘れずに記入してね。記入漏れやパクリ、プレイしないで書いた最低なウソ投稿は当然無効です!!

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I❤DC」『ゲーム名』批評文投稿係
もしくはE-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者 DC00010046 アトミックレイ / DC00014393 佐々木雄一 オメデトウ!

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、
さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

ネット対応ソフトガイド

ホームページ	専用ホームページにアクセス。各種情報が閲覧できる。
データ配信	ゲームデータの送受信ができる。メールの交換も該当。
チャット	ホームページや専用サーバーでチャットが楽しめる。
通信対戦	ユーザーどうしのリアルタイム対戦や協力プレイが可能。
掲示板	ホームページにメッセージを書き込む掲示板がある。
有料	電話料金、プロバイダー使用料とは別途にお金がかかる。

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ！

ドリームスタジオ

●発売元：セガ ●発売日：発売中
●http://www.kuesou.co.jp/

ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

ゲームを作って賞品をゲットしよう!!

現在、開発元の空想科学のホームページにおいて『ドリームスタジオ』で作成したゲームの投稿を募っている。投稿されたゲームはホームページにアップしてユーザーに広く提供。遊んだユーザーによって投票を行い、いちばん人気があったゲームを殿堂入りソフトとして、毎月表彰しているのだ。そして、この殿堂入りソフトを決める第9回"どりすた殿堂"の募集が始まっている。今回、各部門にノミネートされた方に限り、Webmoneyなどの賞品をプレゼント。キミが作った自慢のゲームで名誉といっしょに賞品も手に入れちゃおう。

300本のゲームが無料で遊べる！

ホームページの"どりすた市場"コーナーでは、ユーザーが作成した300本にも及ぶゲームが自由にダウンロードできる。もちろん料金は無料。好きなときにいくらでも遊ぶことができるのだ。また、自分の作品の意見を聞く場としても活躍。メールなどでプレイした人から感想がもらえるのだ。

⬆いろんなジャンルのゲームが遊べる。これがタダなんて嘘みたい。

締切は6月4日!!（発表は6月18日）

投稿の手順

1 ホームページにある"どりすた市場"に作品をアップロードする
2 つぎに、作品を投稿したことを知らせるメールを空想科学社あてに送る
※メールはホームページで指定された場所をクリックすれば簡単に利用できます。また、メールには必要事項を明記したうえ、送信してください

作品ノミネート選考基準と賞品について

投稿された作品は、"どりすた殿堂"、"どりすたプチ殿堂"、"どりすた道場"のいずれかのコーナーに掲載される可能性があります。

「どりすた殿堂」
ノミネートされた方全員にWebMoney 4000円分
ボリューム制限なし。演出、テクニック、アイデアが総合的に優れているかといった、完成度の高さが評価基準になります。毎月、3～4本程度をノミネート。その中から"殿堂入り"作品を決定します

「どりすたプチ殿堂」
ノミネートされた方全員にWebMoney 2000円分
プレイ時間10分程度までの短編作品が選考対象。完成度よりも、何かひとつでも優れたところあるかという点が評価基準です。毎月、3～4本程度をノミネート。その中から"プチ殿堂入り"作品を決定します

「どりすた道場」
その月の「道場」でとくに活躍した方にWebMoney 2000円分
ボリューム制限なし。新しいテクニックや、ユニークな試みがあるゲームが対象になります。また、作品の 役立ち度"に従って採点。点数がたまれば"師範代"、"名人"などの称号がもらえます

※投稿された方の中から抽選で1名に図書カード1000円分プレゼント
※どのコーナーに掲載させていただくかは空想科学のほうで判断させていただきます
※とくにコーナーを要望する場合は投稿メールに明記してください。なるべく考慮させていただきます

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

●発売元：セガ ●発売日：発売中
●http://sakura3.dricas.ne.jp/sakura3/

ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

開発者の生の声が聞けるコンテンツを開設

『サクラ大戦3』のホームページのコンテンツの中で長いあいだ、"？？？"のままだったところが"開発室"のタイトルで開設。内容は、開発者によるフリーページだ。開発秘話やイベント裏のレポート、プレゼントコーナーなどを実施しているぞ。すでに更新も2回目を数え、ますます内容も充実。これからも要チェックのページだ。

⬅興味深いコーナーが満載。どれから見ようかな。

➡パリ取材でのひとコマ。写真を見ると、『サクラ』の世界が活かされていることがわかるね。

⬆開発者の生の声が聞けるインタビューも掲載。雑誌のものとはまた違うテイストだ。

セガのネット通販サイト情報をお届け！

ドリームキャストダイレクト通信

HOMEPAGE ADDRESS
http://www.d-direct.ne.jp

電話注文も受付中！

電話番号 03・5352・1500
受付時間 14:00〜22:00(年中無休)

ユーザー人気の高い2タイトルにD-DIRECTオリジナルセット&特典が！

昨年9月に登場し、約20万本を売り上げた『CAPCOM VS. SNK』のバージョンアップ版『PRO』、4年まえにサターン版が発売されてから現在に至るまで、根強い支持を受けている『カルドセプト』の続編、『カルドセプト セカンド』の2タイトルにD-DIRECTならではの限定セット、および特典が用意された。

まず『PRO』のほう。こちらはゲームのタイトルロゴをあしらった"オリジナルリストバンド"と、ダンがプリントされた"オリジナルスポーツタオル"の2種類のアイテムを同梱した限定セットを発売。

一方の『カルドセプト セカンド』はVM関連のオリジナル特典つき。予約すれば(DC本体とソフトのセット販売も含む)"オリジナルVMケース"が進呈されるのだ。さらに今回は"ビジュアルメモリ ブラック"も販売される。こちらは予約すれば"オリジナルVMシール"がついてくる。ファンなら、ふたつをセットで揃えたいね。

『CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHTT 2000 PRO』

発売日 6月14日 予約締切日 6月7日
価格 限定セット 4800円
ソフト単体 3800円

『カルドセプト セカンド』

発売日 7月12日 予約締切日 7月5日
価格 ソフト単体 6120円
DC本体+ソフト 15800円
※ビジュアルメモリブラックは2800円

毎週はじまるキャンペーン情報

●"バースデイパック"予約受付中！『SONIC ADVENTURE2』

ソニック生誕10周年を記念して発売される『SONIC ADVENTURE2 バースデイパック』(詳細はP39参照)。一般店頭では6月23、24日の2日間しか発売されない特製パッケージだ。D-DIRECTでも取り扱っているので、購入できるかどうか心配な人は予約しよう！

(詳細はP39参照)

発売日 6月23日 予約締切日 6月16日
※『バースデイパック』は6月23、24日の限定発売
価格 5220円

●オリジナルポスターをプレゼント 井上涼子〜ルームメイト〜

『ルームメイト』といえば井上涼子。シリーズ初作品のサターン版でヒロインを務めた彼女の復活を心待ちにしていた人も多いんじゃないかな？ そんな涼子ちゃんのステキな姿をポスター化。しかもD-DIRECTオリジナル！ 予約者にはこのポスターがもれなくプレゼントされるぞ。

発売日 7月5日
予約締切日 6月28日
価格 6120円

注意！ クレジットカードの使用時はカード期限の確認を！

D-DIRECT上でクレジットカードを使用して買い物をしている人は、クレジットカードに記載されているカードの有効期限が"購入するソフトの発売日までであるか"確認しておこう。なぜ、こんなことをしなければいけないのか？ じつはD-DIRECTで買い物する場合、予約時にカード情報を入力（電話注文時は伝える）するわけだが、この情報がカード会社に伝達されるのは商品がユーザー宅へ出荷される段階になってからなのだ。出荷まえ＝発売数日まえであるから、このときにカードの有効期限が切れていると、そのカードは使用不可能なため、代金を支払うことができないものとして扱われる。こうなってしまうと、料金支払いを代金引換えにする、もしくは新しいカードを使ってソフトを再注文しなければならない。一度体験するとわかるが、これはめんどうな作業。こういった事態に陥らないためにも、カードの有効期限がソフト発売日にも適用されるかどうか、しっかり確認しておこう。

D-DIRECT予約ランキング(5月15日現在)

これ以上はないというくらい豪華な内容の『バースデイパック』が魅力の『SONIC ADVENTURE2』が2位に登場。そんなソニックの猛追をふりきったのは前回に引き続いて1位を獲得した『PSO Ver.2』。ソニックチームか上位を独占する結果となった。

1位 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

⬆中毒性が高い1本。ブロードバンド環境で遊ぶのがベスト？

2位 SONIC ADVENTURE2

⬆2P対戦モードも導入され、遊びの幅がさらに広がったぞ。

3位 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

←新たにカプコンからダン、SNKからジョー！東が参戦！

久保店長からひとこと

やっぱり『ファンタシースターオンラインVer.2』がトップ。発売がホント楽しみですよね。雑誌広報担当の人が開発途中のROMで遊んでいる(仕事している)のを見ると気になってしかたがないです。仕事に手がつかないのでやめてほしいですね。

2位は『ソニックアドベンチャー2』です。生誕10周年ということで記念の『バースデイパック』が発売になります。これは6月23、24日しか発売しない超限定版なんですが、D-DIRECTでは発売1週間まえまでに予約された方、すべてに「バースデイパック」をお届けいたします。

3位は『CAPCOM VS. SNK PRO』。D-DIRECTでは通常のソフトのほかに"特製リストバンド"と"特製スポーツタオル"をセットにしたD-DIRECT特製セットを4800円にて予約受付中です。これなら対戦で熱くなって汗をかいても大丈夫！？

順位	ゲームタイトル	発売日	価格(初回／通常)
1	PHANTASY STAR ONLINE Ver2	6月7日	4320円
2	SONIC AOVENTURE2	6月23日	5220円
3	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	6月14日	通常版3800円、限定セット4800円
4	こみっくパーティー	7月26日	通常版6120円、限定版7020円
5	CRAZY TAXI 2	5月31日	通常版5220円、レーシングコントローラーセット7800円
6	ガンダムバトルオンライン	6月28日	6120円
7	エクソダスギルティーネオス	5月31日	6120円
8	Pia♥キャロットへようこそ2.5	6月21日	6480円
9	エルドラドゲート 第5巻	6月6日	2800円
10	マリー&エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士1・2〜	7月26日	7020円

※表中の価格はすべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。

myroomでホームページをつくっちゃおう!

第6回 こんなに変わった! myroom ver2.0をレポート

過去、本コーナーでも取り上げたことのあるmyroomのバージョンアップがついに行われた。今度は何ができるのか? 気になるポイントを徹底紹介!

新機能多数追加! myroomが待望のバージョンアップ!!

これまで掲示板ルームの無料開放や定額コースユーザー向けのフリールーム、リンクルーム追加など、細部でのバージョンアップが行われてきたmyroomだが、このたびデザイン面を含めて大きくリニューアルされた。

バージョンアップの特徴は右の3点。ビジュアル&操作面の改善とmyroomユーザーの泣きどころであった画像の管理など、ver2.0と呼ぶにふさわしい充実した内容だ。今号はこれらリニューアルポイントについて解説していく。

バージョンアップのポイント

1.ルームレイアウトとデザイン変更
2.myroom編集の使い勝手が向上!
3.画像管理など新機能を追加!

3のバージョンアップは6月中旬を予定!

Version Up 1 ルームレイアウトとデザイン変更

基本デザインやプロフィール用の画像数が増やされた。各ルームのレイアウトも変更されビジュアル面を強化!

メインルームのレイアウトを一新

玄関ページともいえるメインルーム。旧バージョンともっとも異なる点は、画面左側にリンク用スペースが確保されたところだろう。ここではmyroom内の移動だけでなく、他ユーザーのch@bともリストへの追加、オススメサイトへの移動(すでにピックアップされているサイト群から任意に選択)がワンタッチで行えるのだ。

どこでもチャット、ch@b talk送信用リンクを設置。メインルーム編集画面やmyroom公式サイト、検索ページへのリンクがある。

プロフィールや日記ルームなど、ほかのページに移動したいときはココを押す。

ch@bとも登録用ページへのリンクはココ。isao netとセガのHPへのリンクもある。

編集画面で選んだお役立ちサイトへのリンクを表示。

おなじみのルームも新レイアウトに

メインルームだけでなく日記ルームやリンクルームのレイアウト、デザインも変更された。従来のリンクルームは入力した文字数によって表示されるフォームが崩れるという欠点があったが、ver2.0では改善されている。

←各月へのリンクも従来の3カ月から6カ月に増えた。

➡リンク先とコメントのみの表示になり見やすく!

myroomのデザインが6種類に!

初心者向きのデザインパターンが6種類用意された。このうち下の3種類は新規パターンとなる。

旧来のmyroomでは文字色やリンク色、背景色などを変更できたが、今回はあらかじめ決められたパターンで固定されている。色の設定ミスにより、表示されている文字が読みづらくなるなどの編集ミスを避けるためだ。ただし、6月には上級者用デザインパターンが追加リリースされる。これを使えば、画像管理機能とあわせて各色を自由に指定できるようになる。

←旧デザインのゼリービーンズは手直しされてこのような形に。

●シンプル　●ぴんくパンチ　●サイバー

プロフィール画像も増えた!

従来のプロフィール画面では男女のシルエット画像が3枚あったが、それらはすべて廃止。代わりに6種類のイラストが用意された。記事中の"Version Up 3"で紹介している画像管理サービスがスタートすれば、これらイラストの代わりにネット上で収集した画像やドリームアイで撮影した画像などを貼りつけることもできるのだ。

➡右にあるのが事前に選択可能なイラスト。どれを選ぶ?

★イラストは6酒類

Version Up 2 myroom編集の使い勝手が向上！

myroom制作に欠かせない編集機能。よりコンテンツ制作をやりやすくするため、管理者画面を大幅に変更！

ユーザーフレンドリーな編集画面

旧バージョンでは各ルームを編集する際、いちいち管理画面にジャンプしてから各ルーム内容を編集しなければならなかった。しかし、ver2.0からは各ルームごとに編集画面へ移動するためのリンクを設置。さらにメニューのオプション→プラグインの"クッキー"を"すべて受信"にしておけば、よりスムーズな編集作業を行えるぞ。

↑フリールームの作成でタグが使えるのはver2.0でも変わりないが……。

↑タグがわからない人のために解説ページへのリンクも設けられたぞ。

myroom管理者用画面はこうなった！

各ルームのタイトルや本文コメント、デザインなどを編集するときに選択。日記への記入や掲示板投稿の管理については、この下の"管理"で行う。

掲示板のメッセージ削除や日記の書き込み、ch@bとものの設定、ルーム削除などをしたいときにはここを選択。

ルームの作成、公開状況が一覧表示されている。"編集"を選択すると、そのルームの編集画面に移動。そのルームを一般公開するか、ch@bともにのみ公開するか、公開フラグも設定できる。

デザインは各ルームごとに個別に設定することが可能。旧バージョンでは文字色の細かい設定が行えたが、その機能は6月中旬から復活予定。

あらかじめ用意されたオススメリンク集。ここにチェックをつけたサイトは、メインルームの左側にある"osusume SITE"に表示される。

Version Up 3 画像管理など新機能を追加！

ここで紹介するのは6月中旬に登場予定の新機能。DCを使って画像の管理をすることもできるのだ！

画像を収集して"ギャラリー"公開

新機能の目玉ともいえるのが"ギャラリー"ルーム。ここではビジュアルメモリに記録した画像やドリームアイで撮影した画像をサーバー上にアップロードできるのだ。アップロードした画像は小さく一覧表示され、選択すると大きな画像が表示される。また不要な画像は削除することも可能。これでオリジナルの画像集を作れるぞ。

↑ギャラリールームでは、小さく縮小された画像が一覧表示され、選択すると大きい画像に。各画像には説明用のコメントをつけ加えることもできる。

←画像管理画面では、保存画像のファイルリストが出てくる。"プレビュー"を選べば、画面右側に該当する画像が表示される。

←保存している画像を消したいときは"削除"ボタンを押すだけ。これで画像は消去される。

"ch@bともリンクルーム"も設置！

"ch@bともリンクルーム"とは、その名のとおりch@bとも限定のリンク集。ch@bともが運営するmyroomとch@b talkトークのメッセージ送信用リンクを設定できる。このルームを利用していろんな人のmyroomを見たり、ch@b talkでメッセージを送れば、友だちの輪がよりいっそう広がるかも!?

↑リンクルームと同じようにコメントを添えられる。

"あしあとルーム"で来訪者をチェック

myroomに遊びに来た人は、ひとことコメントを残すことができる。そのコメントがズラリと表示されるのが"あしあとルーム"だ。ここでは訪れた人の名前もいっしょに表示されるので、誰が来たかも一目瞭然。ユーザーどうしのコミュニケーションを深める新機能といえるだろう。

↑あしあとコメントにはmyroomへの意見や感想などを書き込もう。

秘密の部屋も作れちゃう！

ver2.0からは、こちらが指定（登録）したch@bともしか入室できないルームを作れる。つまり、仲間内だけの掲示板や特定のメンバーのみが閲覧可能なフリールームを設置できるというわけ。

↑管理者画面でch@bともリストのみを選べばいい。

Readers myroom →温泉@天国← ●URL.http://myroom.isao.net/room143/000001000003143/
HP初挑戦です。初心者なので至らないところもありますが、一生懸命つくってます。うりは、"期間限定イベント"と"PSO写真館"ですね。ただいま、"PSOあなたの好きな武器ランキング"を開催してします。よかったら投票してくださいね♪（ミゲール）

ゲーム関連のホームページに迫る!!

うぇぶさいと なう

Web Site Now 第13回

水無月情報ページ

さまざまな可能性を拓くインターネットだが、個人レベルでの情報発信を可能にした点も大いなる利点と言えるだろう。いわゆる"個人サイト"は大盛況だ。今回はそんな個人サイトの中から"水無月情報ページ"を取り上げさせていただくことにしよう。個人サイト、ひいてはインターネットの可能性が見えてくる!?

たぐいまれなチームワークが生みだす 個人運営の情報系サイトの人気に迫る

いま、ゲーム業界における個人サイトは花盛りだ。ある意味、その人気はメーカーが運営するホームページ(以下HP)を凌いでいる。"個人が好きなように運営する"という、コンセプトが多くの利用者の心をつかむのかもしれない。"熱意"と"自由度の高さ"は個人サイトの大きな特徴といえるだろう。とはいえ、そこにはメーカーのHPに負けないくらいの、苦労と工夫があるハズなのだ。その辺のヒミツを探るべく、今回は老舗中の老舗ともいうべき個人サイト、"水無月情報ページ"の運営者に取材を敢行することにした。

↑ゲーム情報を中心に、企画ものなど豊富なコンテンツを持っている。

さて、その設立が1997年12月という水無月情報ページだが、運営は"雅版"と"水無月"というおふたりが担当している。そこで今回は名古屋在住というおふたりに、お話を伺うことにした。おふたりはどのような協力関係でHPを作り上げているのか。前置きはこのくらいにして、以下にそのやり取りを紹介することにしよう。

個人のHPでもここまでできることを見せたい

──"水無月情報ページ"(当初は"水無月城"だったみたいですが)開設の動機を教えてください。

水無月 友人が管理していたHPを見て、自分もやってみたいという単純な思いつきがキッカケです。

そのころは西洋が好きで、HPのデザインを西洋風にしたいと考え、名前も"水無月城"にしたわけです。"水無月城"のときはひとりでやっていました。内容は、ゲーム、アイドル、映画の趣味ページでした。しかし、雅版と組んでから、ゲーム情報を中心としたページに変わっていったのです。それから"水無月情報ページ"という名に変わりました。

──では、なぜゲームの情報ページを作ろうと思ったのですか?

水無月 "水無月城"のとき、外国のゲーム情報を見ていて、これらを集めアップしていたんですが、趣味ページだったので、好きなゲームの情報しかやっていませんでした。雅版の手伝いのおかげで、総合的なゲーム情報のページを開設することができました。

──運営はどのような感じで行っているのですか?

雅版 最初のころは、僕が水無月の家を訪れて話し合いをしていたのですが、いまではICQやメールなどで連絡を取りながら、更新をしています。ゲーム情報は僕がメールで書いて水無月に送り、それを水無月が更新する、というパターンをくり返しています。

企画は、僕が企画を担当している方々と連絡を取って、その状況をメールで送っていただき、そのメールの内容を僕が編集し水無月に更新してもらっています。

──更新はどれくらいのペースで行っているのですか?

雅版 基本的に午後11時から2時間弱をかけて一気に作業をします。ただ、東京ゲームショウや何かで大きな情報が動いた場合は電話などでやり取りして、早目に更新する時もありますね。

──ゲーム情報はどのようにして入手しているのでしょうか。

雅版 ほとんどが、"水無月情報ページ"に遊びに来てくれている方からの投稿と、ほかのゲーム情報を扱っているページの情報を転載させていただいている、という形です。

──ネタを選択する基準は?

雅版 少なくとも誰もが興味あるネタは掲載しているはずです。なかには、ほかのサイトが掲載しているにもかかわらず"水無月情報ページ"では公開していないものもあるのですが、これは僕の感覚で選んでいます。ハッキリした基準は設けていないのですが、その情報が提示されたときにごく一部の人しか興味を持たないだろう、といった雰囲気のあるネタは掲載していないつもりです。

──情報ページとは別に企画を組まれていますが、その理由を教えてください。

雅版 もともとは「ちょっとしたオマケ的なコンテンツが用意できれば……」という考えからスタートしたのですが、いまではいろいろな意味で挑戦するために企画していますね。

──挑戦と言いますと?

雅版 たとえば"バトル・ロワイアル"という企画の場合、個人ページと専門学校が組んで企画に取り組むといった例は、(自分は)過去に見たことがなかったのでやってみたかった、というのが本音です。ふつう個人ページが「学校と手を組もう」なんて考えませんからね。でも、実際に企画を学校側に提出して承諾を得たときは「言ってみるもんだなぁ」といった感じでうれしかったです。

個人ページの企画だってここまでできるんだ、と言えることが僕の目標です。たとえば、学校との連動、ゲーム会社との連動、などの連動系のチャレンジや、まったくコンタクトがなかった人にいきなりコンタクトを取って、いっしょに企画達成のために目指してもらったりする人間関係系のチャレンジをしていきたいですね。

豊富なコンテンツのコツは"他力本願"!?

──いま、どのようなホームページを心がけていますか?

水無月 HTMLタグのミスをなくすことが第一です。どのブラウザでも見られるように気を使っています。

──それぞれのブラウザを逐一確認しているとか?

水無月 作り立てのページは必ずやってますよ。いまでは、どのタグが、どのブラウザで使えないかが、わかるようになってきました。

TODAY'S GUEST

水無月:名古屋在住の学生さん。"水無月情報ページ"を立ち上げた方。ホームページではデザイン、制作、更新を担当。小、中、高校と雅版氏とは同級生らしい。趣味はサッカーと映画鑑賞。

雅版:名古屋在住。ホームページでは、ゲームの情報収集、企画の発案、維持などを担当。長電話が好きでとにかくよくしゃべるとか。そのため、マイラインでいちばん安くなるプランを真剣に計算したらしい。

↑テレビのバラエティー番組顔負けのユニークな企画が並ぶ。

あと、色にしても、発光色や原色はなるべく使わないようにしています。色にはこだわりをもってデザインしているんです。

雅版　僕の場合は、とにかく、できるだけ毎日どこかのページが更新されているという状態を維持することです。せっかく来ていただいたお客さんが「なんだ、更新なしか…・・」、というのはガックリされると思うので。

あとは、できるだけ自分たちの力だけでやろうとしないように心がけています。やっぱり自分たちだけの力ではすぐに限界が来ますので。そういったときには甘えさせていただく……。悪く言えば他力本願型かもしれません。

ですが、この方法がいろいろなコンテンツをつねに充実させる方法だと僕は考えています。

――限界といいますと?

雅版　体力的な問題は当然ですが、やはり個人だと行動範囲にも限界があります。

たとえば、東京ゲームショウがあるのに僕が直接出向けない場合は、僕の代わりにゲーム情報を収集してくれる方や、僕から直接連絡の取れない方にコンタクトを取ってくれる方や……という感じでいろいろな場合が考えられます。

他力本願にというのは、すべてを任せっきりにする、というわけではなく、その方にできることは任せてしまって、それを引き出す作業をこちらが補う、といった感じです。

ゲーム情報は情報を提供してくれる人がいて、掲示板も書きこんでくれるお客さんがいて初めて成り立つコンテンツです。おそらく、自分たちだけで作り上げられたコンテンツは、ほとんどないと思います。だから、いろいろな人たちの力を借りてこそコンテンツは制作できるものと思ってます。

ただ、頼りっぱなしでは皆さん離れていってしまいますので…そこは気をつけています。

――HP運営の苦労と楽しみを教えてください。

水無月　苦労といえば、毎日更新かな。もう日課になって、そうでもないですが……。雅版のほうが苦労してるかも。

雅版　やはり毎日更新というのがもっともつらいことかもしれません。ちょっと1日、2日と休んでしまうと復帰するときがたいへんです。ですから、毎日更新のコツは、本当に毎日更新するしかないと思っています。

楽しみはやっぱり人付き合いですね。HPを通じてたくさんの人と知り合えて、実際にお会いして話したときがいちばん楽しいです。

――HPで将来こんなことに挑戦したいということはありますか?

雅版　文字系企画、音声系企画をいままでやってきているので、つぎは映像系企画をやってみたいというのはあります。ゲーム情報でも、映像があるとないとではかなり違いますしね。企画だって、映像があるとないとでは楽しさが違うかもしれません。

●水無月情報ページはこちら●

http://www.tcp-ip.or.jp/~minaduki/

印象的なゲームニュース TOP5+α

そもそもゲームが大好きというおふたり。そこでここでは、情報系サイトを運営する彼らに、1997年の開設以来、いままででもっとも印象的なゲームニュースを挙げていただいた。

1位　プレイステーション2のマシンスペック情報
公式発表されるまえにいち早く掲載。「かなり確実な情報元だったので、自信をもって公表しました。"水無月情報ページ"のアクセス数を大幅にアップさせたと言っても過言ではありません」(雅版)とか。

2位　ドリームキャスト発表
通信機能搭載の家庭用ゲーム機がネット利用者を増やした。「いまから思えば、このハードのおかげでこのページの知名度が上がったのかも。"水無月情報ページ"へ直リンクするページが増えました」(水無月)

3位　ドリームキャスト製造中止
寝耳に水の情報だったとか。「これは正直驚きました(^_^)。セガのマルチプラットフォームの話はとあるところから聞いていたのですが、こちらの話は聞いていなかったので、驚きは倍増でした」(雅版)

4位　『ファイナルファンタジーIX、X、XI』同時発表
スクウェアの国民的RPGの話題が第4位に。「当時『IX』が発表されるということは誰もが予想していたと思うのですが、まさか3タイトル同時とは……さすがに驚きます(笑)」(雅版)

5位　コンパイル『ZANAC×ZANAC』(PS)情報
コンパイルの仁井谷社長にはネットラジオにも出演してもらったらしい。「本当に気さくで人当たりのいい方です。以後コンパイルさんからは直接情報を提供していただいています」(雅版)

次点　『シーマン』
「ある雑誌の表紙を飾っていて"こんな気持ちの悪いゲームが出るわけない"と言っていたのに、ふつうに発表されたので驚きました」(雅版)

次点　『シェンムー』発表
「イベントに行ったり、企画をしたりと思い出深い作品です。グラフィックがいいですね。ソフトは買いませんでしたけど……」(水無月)

☑ホームページ自己診断

ここではおふたりに自身のホームページの自己診断をしていただいた。点数はおふたりに別々に出していただき、平均値をとらせていただいた。

Q1. HPが始まったのはいつから?
A. 1997年12月28日です。

Q2. 毎日のアクセス数は?
A. 約30000アクセス/日です。

Q3. 使用ソフトは?
A. FRONT PAGE EXPRESS(雅版)
HyperEdit、Photoshop(水無月)

Q4. HPでもっとも力を入れているのは?
A. オリジナリティー(雅版)
それぞれのブラウザに対応したページを作ること(水無月)

Q5. HPのコンセプトは?
A. 無理は無理だがムチャはする(雅版)
デザインで"水"を表すブルーのラインを取り入れる(水無月)

水無月氏&雅版氏がオススメする関連サイト

LINKS TO RELATED MAKER

TECH SIDE ⇒http://www.techside.net/

ゲームを中心としたニュース系サイト。「情報の早さとその内容、そして文才には感心します。思わず"くすっ"とすることもあります」(雅版)

進め! 電波少年 ⇒http://www.ntv.co.jp/denpa/

人気テレビ番組のHP。「番組の演出などめちゃくちゃ参考にしてます(笑)。この番組がなかったらいまの"水無月"はないです」(雅版)

Snowy's DreamCafe ⇒http://www4.airnet.ne.jp/snowy/

こちらもゲーム情報系サイト。「いまはほとんど更新されていないようですが、ゲーム情報に関しては誰にでもわかりやすく親切でした」(雅版)

格ゲーコロシアム

勝つ考えかたって何!?

今回は対戦時における考えかたを中心にお届けしてみたい。ちょっと難しいかもしないが、よく読んでみてくれ。

担当：ムネタツ

講座以外でもほかにもいろんな企画を準備中！　初代『ストII』から基本的にどんな格ゲーもやってる。でもうまくない（涙）。

格ゲー初心者講座　2D編　第8回

「相手にダメージを与えるには?」

相手に攻撃を当てるということは、どういうことなのか？　どうすれば当てることができるのか？

連続技も覚えた。必殺技も出せるようになった。どおかな？　それだけで勝てるようになった？ならないでしょ？　そう、いくら連続技を覚えても、それがちゃんと相手に当たらないと意味がないし、勝てないよね。

この"攻撃を相手に与える"っていう部分が、ある意味いちばん難しいかもしれない。

闇雲に必殺技を出しただけではちっとも勝てない。せっかく取得した連続技もひたすらガードされる一方でちっとも当たらない。なんでだ？　どうしてだ？

今回は、そのあたりをじっくりと考えてみたい。

攻撃が当たらない!?どうして?

そもそも、どうすれば攻撃は当たるのか!?　まずはこのあたりからじっくりと考えてみることにしよう。

基本的に、ガードされていると攻撃は当たらない。必殺技で体力を削ったり、投げ技でダメージを与えられるが、それ以外の状況ではガードされてるとどんなに攻撃しても相手はノーダメージだ。「俺はちゃんとガードしているけど、それでも相手の攻撃を食らっちゃうよ?」なんて人がいるかもしれないが、それはこっちのちょっとした隙を攻めてきて、"ガードできない状況"において確実に攻撃を当ててくるからだ。

方向ボタンをずっとガード方向に入れておけばガードし続けるんじゃないの？　という意見もあるだろう。確かにそのとおり。ガードだけをしていれば絶対にずーっとガード状態ではあるが、それだけでは勝てないよね？　投げ攻撃だって食らうし、何よりも自分から攻撃を仕掛けて相手にダメージを与えないことには勝てるものも勝てない。

ところが、そのむやみやたらに攻撃を仕掛けたときこそ、相手にとっては最大の攻撃のチャンス。その隙を確実に攻めてきて、攻撃を食らってしまうのである。

たとえば、だ。飛び込んで攻撃してみようと思ったら対空技でいとも簡単に迎撃されてしまう。飛び道具を出したら、その隙に飛び込み攻撃を食らって、いとも簡単に連続技をたたき込まれる。なぜか？　それは、相手に「いま飛び込んで攻撃しなくちゃ！」「飛び道具を撃たなくちゃ！」と誘われているのである。何もかも、相手の手のひらの上にいるのだ。それでは勝てるはずがない。

グレイシーハンター、桜庭選手の教え

いきなり話はそれるが、いま総合格闘技の世界でもっとも注目されている日本人が、桜庭和志選手だ。この選手の話をしはじめるとプロレス・格闘技好きな私としてはいくらページがあっても足らないので割合するが、とある雑誌のインタビューで非常におもしろいことを言っていた。

⬇むやみに飛び込んでも、対空技でいとも簡単に落とされてしまう。

桜庭選手の強さの秘密についてアレコレ聞いているとき、おもむろに取材記者の足を蹴ろうとする。もちろん、記者はさっと避けたのだが、桜庭選手はニッと笑って「ボクは、あなたをその体制にしたかったんです」と。どんな競技においてもそうだと思うのだが、"相手の行動を読む"ことができれば自分が有利になるのは当然。その行動を自分から制限していくことができれば――つまり、"この行動を取ることしかできない"と相手に思い込ませて、どんどん相手の動きを制限させていくことができればかなり有利となる。相手がどういう動きをするのかがわかれば、それを待ちかまえて一気に攻め、試合を極めることも可能だろう。

これは、格ゲーにも当てはまるのである。こちらの動きによって相手の動きを制限、こっちの思いどおりに相手が行動するようになれば勝機はたくさん訪れるはず。逆に、とことん相手に攻撃を食らってしまうってことは、それだけ相手に読まれているってことなのだ。「俺がこういう行動を取れば、必ずおまえはこう動く」とバレバレになっているのである。

⬆リーチが長い技は、キャラごとにちゃんとチェックしておきたい。

攻撃を当てる方法を考えてみる

というわけで、攻撃を当てるにはどうするか？　いくつかそのパターンを考えてみよう。

ワンパターンで飛び込んでみても、相手はガードするか対空技で落としてくるに違いない。飛び込みで確実に相手に技を当てるにはどうしたらいいのか？

たとえば、自分が飛び込まれて攻撃を食らったときはどんな状況なのか？　と考えてみる。ガードしているつもりなのだが、いつも相手の攻撃が当たってしまう。なぜか？　よく見ると、こっちが飛び道具を出したタイミングで相手は飛び込んできて、飛び道具を出したあとにこっちがガードできない状況を突いて攻撃を仕掛けてきているではないか。

そう、大技を出したあとの隙を突かれているのである。弱攻撃の技ならともかく、強攻撃や必殺技の場合、攻撃を出したあとにガードができない無防備な"隙"が生じるのだ。そこを突かれているのである。おそらくは無意味に飛び道具を連発していたのだろう。意味

名作ピックアップ⑤
ストリートファイターⅢ
■カプコン／1998年アーケード登場

『ストリートファイターⅡ』の登場から7年後、多くの格ゲーファンの期待を背負ってゲームセンターに登場したのが、この『ストリートファイターⅢ』だ。

『Ⅲ』となるからには、かなりのパワーアップ＆変更点があった。キャラクターがリュウ&ケン以外はすべて一新、ディズニーアニメを見ているような滑らかな動きを実現したグラフィックなどはもちろんだが、そのいちばんの特徴はブロッキングだろう。

これは、相手の攻撃を受ける瞬間に方向ボタンを相手方向（下段攻撃なら真下）に入れると、その攻撃を完全に無効化、そこからすかさず攻撃に転じることができるというもの。方向ボタンを相手方向に入れる以上、タイミングを間違えれば攻撃を食らってしまうリスクはあるが、成功すればすぐに攻撃をすることができる部分がガードより優れた点だ。

このブロッキングにより、それまでの対戦ゲームの駆け引きが大きく変わった。飛び込み攻撃ひとつをとっても、攻撃する側にブロッキングされるリスクがあるだけでなく、迎撃する側も対空攻撃がブロッキングされる可能性があるのだ。非常に奥が深い対戦を楽しめるものになったといえる。

ただ、ブロッキングができるかどうかで、そのおもしろさや実力に大きな差が出てしまったのも事実。うまい人にはまるで手が出せない雰囲気が出てしまい、マニア間では大いに流行ったが、『ストⅡ』ほど一般プレイヤーを巻き込むまでには至らなかった。

⬆ある程度ブロッキングができるとおもしろさが倍増する。

もなく連発していればタイミングをとられやすいし、そりゃそこを突かれるだろうってもんだ。では逆に、こっちが攻撃を当てるにはどうしたらいいのか。

攻撃が当たる、というとは相手がガードしていない、もしくはできない状況にある、ということだ。ガードできないということは、相手に技を出させて（もちろん大技か必殺技で）。それを空振りした状況だということになる。

つまり、そういう状況を作り出せばいい、ということだ。どうすれば相手に大技を出させることができるのか？

これは自分がどういうときに大技を出すか、と考えてみよう。そう、それはこっちと同じで「お、隙がある！」と思ったときに相手は大技を出してくるのだ。そう、だから「お、隙があるぞ！」と思わせるのである。ホントに隙だらけにしちゃうとマジで攻撃を食らってしまうのでそのへんの加減が難しいのだが、こっちに隙があると思わせると向こうはホイホイと技を出し、隙を見せてくる。そこを逃さず、一気に攻め込むのがポイントだろう。

隙のようで隙でない隙を見せる!?

もちろん、ホントに隙を見せてもいいのだが、それで相手の攻撃をバキバキ食らったらもともと子もない。隙があるように思わせるのである。たとえば垂直ジャンプをしてみよう。斜めジャンプの飛び込みではなく、その場でまっすぐ上に飛んでみるのだ。すると、相手は「お、飛び込んできた」と勘違いして、昇龍拳などといった対空必殺技で迎撃しようとしてしまう。そうなれば、こっちはその着地を狙って攻撃すればいい。

また、立ち弱攻撃が当たらないぐらいの距離まで近づく。こっちの攻撃が当たらないと思ってさらに近づいてきたらしめたもの、おもむろにリーチのある攻撃（しゃがみ強Ⓚ攻撃など）を出すとおもしろいように当たる。

飛び込み攻撃をするときに、わざと遠い距離から飛んでみるのもいい。相手は「迎撃しなきゃ」と思って対空必殺技を出したりするのだが、これが遠すぎて当たらない。こっちは着地時を狙って攻撃すればいい。

また、ガードを揺さぶるというのも大きなポイントだ。これは立ちガードとしゃがみガードを惑わせるような攻撃を仕掛けていく、ということ。たとえば、しゃがみ弱Ⓚ攻撃を連打して相手をしゃがみガードで固定させ、そこからおもむろに中段攻撃（相手は立ちガードしないと防御できない）につなげる。基本的に中断攻撃はいきなり出せるものではないのでガードされることもあるが、それでもいきなり中段がくるとなかなか対応しきれないものだ。何度も通じる技ではないが、たまに出すと効果的だろう。

これらの考えかたに、それぞれのキャラ固有の動きや必殺技を組み合わせれば、無限の可能性が広がるぞ！　あれこれ考えてみよう。

大技のスキを突く

⬆大技をガードしたり空振りさせたあとは、こっちの攻撃を当てる大チャンス！　相手が大技を出したくなる状況を作って、確実に当てていこう！

わざとスキを見せる

⬆相手の大技を誘うには、こっちの隙をわざと見せるのもテだ。見せすぎて、逆に攻撃を食らうことのないように、その間合いなどにも気をつけよう。

ガードを揺さぶる

⬆中段攻撃（しゃがみガード不可）はたまに使うと効果的。下段ばかり狙って、おもむろに中段を出す。意識しすぎると相手に読まれるのでほどほどに。

みんなのおたよりコーナー
勝者の雄叫び

□ ケテって何ですか？
（東京都　レイレイさん）

●ゲームセンター用語。"ロケーションテスト"の略。ロケテストともいう。開発途中の段階でゲームセンターに置いてみて、予想外のプレイでバグは出ないか、ゲームバランスは適切か、人気具合はどうかなどを見てみるテスト。結果次第では、このまま日の目を見ないゲームもある。

●おたより募集中
このコーナーではみんなのおたよりを待っている。「あの対戦格闘を作った人に話を聞いてほしい」「こんな連続技を考えてみました」「あのキャラはどうやって倒したらいいの？」などなど、対戦格闘ゲームについてなら何でもオーケー！　ハガキでもEメールでもいいぞ。あて先は以下のとおり。待っているぞ！

郵便
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通DC編集部
格ゲーコロシアム係

Eメール
muneta@gracea.dricas.com

Data & Chart 攻略 データ&チャート

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

発売とともにお届けした『サクラ大戦3』の攻略記事も先月の第六話まででひとまず終了。今回は、第七話以降の見どころのひとつ、帝都花組の登場についてお贈りしたい。帝都花組が登場しないからと『サクラ大戦3』を敬遠していた人は必見！　巴里の街にやってくる帝都花組の活躍の様を紹介していくぞ!!

発売日	発売中	開発元	オーバーワークス／原案・監修 レッドカンパニー
ジャンル	ドラマチックアドベンチャー	通信機能	対応（ホームページ、シナリオダウンロード）
価格	7800円（初回限定版9800円）	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく
ドリームポイント	420ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		
発売元	セガ		

http://sakura3.dricas.ne.jp/sakura3/

スクープ！　巴里の街に帝都花組たちがやってくる！

第六話で巴里にやってきた月組の隊長、加山雄一に引き続き、第七話以降では、大神と二度もの大戦をともに戦ってきた帝都花組の面々と再会することができるのだ。まず最初にやってくるのは、さくら、すみれ、アイリスの3人。花の博覧会の会場にエリカとともにやってきた大神は、そこで帝都で見慣れた大きな桜の木を発見。なんとなく懐かしい気持ちになったその瞬間、大神の目には信じられない光景が飛び込んでくる。なんと、桜の木の陰から、帝都花組のさくらが現れたのだ。「おひさしぶりです、大神さん」。そんな懐かしいさくらの声に続き、アイリス、すみれも大神の前に登場。彼女たちは、休みを利用してわざわざ大神に会いにきたというのだ。この突然の訪問に、いっしょにいたエリカも大感激！　シャノワールで3人の歓迎会を開こうと提案があり、一同はシャノワールへ……。

←帝都では見慣れた大きな桜の木も、巴里で見るとまたひと味違う雰囲気がある。その桜の木に見とれていると、木の陰からどこか見覚えのある人物のシルエットが登場……。

➡突如現れた人物は、帝都からやってきた真宮寺さくらだった。わずか数ヵ月とはいえ、ひさしぶりの再会に大神の心は躍る。彼女に続き、すみれとアイリスも顔を出す。

真宮寺 さくら

アイリス

←巴里にやってきたさくら、すみれ、アイリスの3人。懐かしい声が大神の胸に響く。

←↑帝都からの突然の花組の訪問に、感激したエリカ。あまりのうれしさに3人に向かって飛びついていく。予想もしなかったエリカのあまりの破天荒ぶりに、帝都花組の3人もちょっとだけ大神に同情……。

やっぱりあった！ 帝都花組バージョン・オープニング!!

毎回、DISCによって微妙にオープニングに変化がある『サクラ大戦』。それは今回も同じ。DISC2枚目の第七話開始時に収録されたオープニングは、なんと帝国華撃団バージョン。主題歌も懐かしの"檄！帝国華撃団"の新アレンジバージョンになっているので、ファンならずとも必聴。映像のほうも、帝都花組の面々が随所に登場した豪華仕様になっているので、『サクラ』ファンは必見だぞ！

↑原っぱに座った浴衣姿のさくら。そのバックには、帝都花組の主力兵器として歴戦をともにした光武・改の勇姿が映し出される。

↓なにやら心配そうな表情を浮かべる帝都花組一同。この映像は、写真が逆さまになっているのではなく、川面に映った姿なのだ。

↑オープニングの最後は、帝都花組が巴里は凱旋門の前に勢ぞろい！懐かしくもなじみ深い主題歌に、感動してしまった人も多いハズ！

巴里にきた帝都花組の歓迎会が行われたが……

わざわざ巴里にやってきた帝都花組3人の歓迎会がシャノワールで開催された。巴里花組にとっては"華撃団"の先輩になるということもあって、帝都花組の面々はみんなに暖かく迎えられた。歓迎会は和やかムードで進行していたのだが、ちょっと大神が目を離した隙に、ただならぬ雰囲気に。最初はどちらもお互いを褒め合っていた巴里花組と帝都花組だったが、なんと巴里花組と帝都花組がケンカを始めてしまったのだ！　慌てて大神を呼びにくるエリカ。花火は場の突然の変化にオロオロし、ロベリアはおもしろがって見ているばかり‥‥。ケンカの組み合わせは、どちらも令嬢であるグリシーヌとすみれ、最年少どうしのコクリコとアイリス、そしてエリカとさくらといった具合。はたしてみんなは仲直りできるのか!?

←エリカが言い出して始まった帝都花組の歓迎会。最初は写真のように非常に和やかな雰囲気だったのだが、いつの間にやら一触即発状態になってしまったのだ……。

グリシーヌvsすみれ

←どちらもお嬢様どうしのグリシーヌとすみれ。すみれはグリシーヌに成金呼ばわりされたことに腹を立て、それを受けてグリシーヌを罵倒する言葉を投げかけてしまう。この貴族対財閥の戦いは、お互いのプライドが高いがゆえに、果てしなく続くのであった……。

コクリコvsアイリス

←大神のことをなんと呼ぶかで言い争いになったコクリコとアイリス。コクリコは「イチロー」、アイリスは「お兄ちゃん」だと言い張る。こんなささいなことでも、彼女たちにとっては大問題。当の本人である大神も、これにはいささか困ってしまう……。

エリカvsさくら

←彼女たちは場の雰囲気に巻き込まれるようにケンカに。エリカの「大神さんは巴里花組の隊長です。」という発言に、さくらが過敏に反応。「大神さんは巴里に貸しているだけです」という感じで応戦。その後のエリカの爆弾発言で事態はますます悪化……。

ダンスコンテスト開催！　巴里花組vs帝都花組

↑帝都花組のフレンチカンカン。巴里花組を上回るダンスを披露。

↓が、突然アイリスのダンスシューズのカカトが折れて踊れなくなってしまう。

その場では仲直りすることなく、歓迎会はゴタゴタのまま終了してしまう。こうなってしまった以上、大神があいだに入ってなんとかするしかない。というわけで、大神は巴里花組と帝都花組それぞれと話をして、なんとか仲直りしてもらおうと奔走することに。そこで大神が出したひとつの提案が、とある場所で行われるダンスコンテストに出場して、その結果で決着をつけようというものだった。種目はフレンチカンカン。本場のフレンチカンカンで華麗な舞いを見せる巴里花組だったが、それを見た帝都花組の3人は、足りないものがあるという。そう、この足りないものが、じつはいまの巴里花組に欠けているものとして大神も感じていた"チームワーク"なのである。チームワークに勝る帝都花組のダンスには、さすがの巴里花組も、驚きとともに感嘆の声をもらす。さて、優勝はどちらに？

↑瞬時にトラブルに気がつくさくらとすみれ。すばやく観客に見えないように、ふたりで壁を作る。

↓観客の死角でシューズを脱ぐアイリス。トラブルを見事にカバーした様に、巴里花組は驚きの声を上げる。

↑結成されたばかりの巴里花組だが、見事なフレンチカンカンを見せる。突然のスターの登場に、観客席からも歓声と拍手が飛び交う。

↓見事なダンスであったが、それを見た帝都花組は、ふつうでは気がつかない点を指摘。

なんと怪人たちとの戦いにも帝都花組が参戦！

なんと、巴里にやってきた帝都花組は、アドベンチャーパートだけでなく、怪人たちとの戦闘パートにも登場することが判明！　ますます脅威となる怪人たちに苦戦を強いられていた巴里花組の光武Fを助けるようなカタチで颯爽と現れ、さくら、すみれ、アイリスそれぞれの機体が、これまた懐かしい必殺攻撃を使って巴里花組を華麗に支援。しかも、帝都での激戦を戦い抜いたあの光武・改を駆って出てくるのだから、ファンにとっては感涙ものだ。その後の巴里花組＆帝都花組の戦いの行方については、実際にプレイをして自分の目で確認してほしい。

⬆さくらの颯爽とした姿をはじめ、帝都華組の3人が戦闘シーンで活躍するところはファン必見だ!!

⬆傷ついた巴里花組の機体を"イリスグラン・ジャンボール"で回復するアイリス。巨大ジャンボールがっ!!

⬆「帝国華撃団、参上!!」この懐かしい決めゼリフにおもわず感動してしまった人も多いことだろう。

帝都花組の主力兵器 光武・改

もしものためにと、帝都からわざわざ運んできたという帝都花組の主力兵器、光武・改。黒鬼会との戦いの際に、帝都花組の手足として活躍した機体だ。太正13年の対降魔戦において破損した初期型の光武を原型にし、蒸気併用霊子機関の出力アップなど、さまざまな部分をパワーアップさせた最新鋭の人型兵器。この光武・改をもとに製作されたのが巴里花組の主力兵器、光武Fである。性能的には、あとから作られた光武Fのほうが優秀であると見られていたが、実戦では逆の結果となった。それは、霊子甲冑の性能は搭乗者の技術や能力によって左右されるということを如実に表しているのだ。このときの帝都花組の姿を見て、今後の巴里花組の面々は認識をあらためることになる。

⬆巴里花組同様に肩の部分にワンポイントのペイントがある。

⬇細かな違いはあれど、その性能は光武Fと同程度。究極の兵器だ。

巴里花組のチームワーク強化のために特別コーチが！

巴里にやってきたのは、マリア、紅蘭、カンナの3人。彼女たちは、巴里花組のそれぞれの能力、チームワークを強化するために特別に招かれてやってきたのだ。すでに幾多の実戦を経験している帝都花組の指導であるのだから、まだ実戦経験の浅い巴里花組にとっては、またとない大きなチャンス。来るべき怪人たちとの激しい戦いに向けて、これから厳しい特訓が始まるのだ。その結果は……!?

⬆なにやら道端でいつものようにエリカのドタバタに巻き込まれた大神。

⬇そこへ、怪しい虚無僧が尺八を吹きながら登場。いったいだれ？

⬅怪しい虚無僧の正体は、なんとカンナだったのだ。大神を驚かすために変装しようとしたのだが、帝劇には虚無僧の衣装しか手ごろなものがなかったとのこと。3人は、特別コーチとしてわざわざ招かれたのだ。

3人の個別指導で巴里花組の戦闘技術の特訓！

前回の戦いで巴里花組にいままで欠けていたものが"チームワーク"であったと悟った巴里花組の面々。が、それをわかっているだけではなにも変わらない。負けることが絶対に許されない怪人たちとの戦いに臨む際に絶対に必要なものは、豊富な実戦経験である。現状の巴里花組のような状況を以前に経験してきている帝都花組の面々は、コーチとしては、いまの巴里花組にとってはこれ以上ないほどの存在。マリア、紅蘭、カンナの特別コーチは、それぞれの分野に分かれて巴里花組を指導することになる。マリアは、戦況判断、総合的な戦術などの実戦でしか会得できないノウハウをレクチャー。紅蘭は、光武のシミュレーターを用意した操縦訓練で、光武の設計にも関わっている彼女ならではのテクニックなどを伝授。カンナは、ペイント弾を使用した銃を用いた実践訓練で巴里花組を鍛える。

←最新鋭の光武式シミュレーターで、実際に体感しながら実戦指導。が、特訓中にシミュレーターが爆発。犯人は？

紅蘭の特訓

➡光武の設計にも参加していた紅蘭は、光武の戦いかたをレクチャー。

←マリアの特訓は、彼女のいままでの経験からなる戦いかたが学べる集中講義。今後の巴里花組の戦いに役立つ。

マリアの特訓

➡帝国華撃団に入団以前にも幾多の実戦を経験しているマリア。

←地下訓練施設で、当たると色のつくペイント弾を使って特訓。その弾をすべて受けてしまったエリカ……。

カンナの特訓

➡琉球空手を会得しているカンナからは、空気銃を使った実技指導が。

強大な敵に立ち向かうためにあのふたりも協力！

元星組の隊員でもあった織姫、レニのふたりも、大神のもとにやってくることになる。すでに佳境になりつつある巴里華撃団と怪人たちとの戦いを支援するために、帝都からの希望の光として派遣されたのだ。彼女たちを呼んだのはグラン・マ。その正確で確実な情報収集能力を見込んでのことらしい。その能力の高さを裏づけるように、ふたりはシャノワールにやってくるまでにも、巴里の街に突如現れた強大な敵の存在に対しての情報を収集。やや途方に暮れていた巴里花組に、その情報を提供する。さらには、巴里花組に代わって、彼女たちが敵陣に乗り込んで、さらなる情報を収集するというのだ。ふたりは無事に情報を入手できるのだろうか？

⬆エレベーターを使ってシャノワールの地下にある作戦指令室に入ってきた織姫とレニ。希望の光となるのか？

⬆情報収集に行くまえ、楽屋で巴里花組のみんなに、日本古来の踊り"てんてこ舞い"を教える織姫。それって……。

⬇レニは、道具室で作戦に使えそうなものを捜す。手伝ってくれた巴里花組に見せた笑顔に、一同は感心。

テアトル・シャノワールで帝都花組がレビュー！

日本からやってきたマリア、紅蘭、カンナの3人、そして織姫、レニのふたりは、たった一日限りではあるが、巴里にきた記念にとシャノワールの舞台にも立つのだ。メルとシーの紹介で舞台に登場した帝都花組は、盛大な拍手と歓声で迎えられた。

←突然行われた特別メニューに会場も興奮。

←ヨーロッパ出身のふたりも特別出演！

D&C攻略 Data & Chart データ&チャート

バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

もう全部のシナリオを見ちゃったって人もいるんだろうね。でも君のプレイに妥協はないかい？ このゲーム、シナリオを単純に追うのも楽しいけど、隠されたルートが満載だし、バウンティハンターランキングをつねに高い状態で話を進めたいというのが人のサガというもの。今回はそこに注目して攻略するぞ。

発売日 発売中
ジャンル サウンドノベル
価格 5800円
ドリームポイント 300ポイント
プレイ人数 1人
ビジュアルメモリ 11ブロック使用
発売元 カプコン
開発元 カプコン
通信機能 なし
対応周辺機器 ぷるぷるぱっく、VGAボックス
http://www.capcom.co.jp

バウンティハンターランキング "Sランク"を目指そう!!

このゲームには、いままでのサウンドノベルにはなかったふたつの新要素が組み込まれている。それがカウントダウンとティテクティブタイムだ。このふたつは君のプレイを評価するバウンティーハンターランキングの基準となっている。また、バッドエンディングにならない分岐があるのもポイントだ。そこで今回は、このふたつの要素に的を絞って"いかにランクを上げるのか"、"どうやったらさまざまなルートが選択できるのか"を詳細に攻略するぞ。

カウントダウン

5秒以内にふたつの選択肢から正しいと思われる答えを選択。

ディテクティブタイム

幾重にも分岐していくキーワードで最終決断を下すイベント。

カウントダウンの法則

●選択と時間による差

カウントダウンで気になるのは、選択した答えと選択するまでの時間によるポイント(＝ランク)の差だ。選択を間違えるとどの程度ポイントが下がるのか、時間はどの程度影響するのかを右のカウントダウン時を例にして考えてみたい。

カウントダウン1(第1章9ページ)
なんだおまえはさがっていろ
○ IDカードを見せる × 何よ、うるさいわね

カウントダウン2(第1章12ページ)
ボイドに人質をとられ…
○ 殺しなさい × 人質を放しなさい

選択と時間によるランキングの違い

パターン	A	B	C	D	E
選択肢と残り時間1	○ 4秒93	○ 4秒78	○ 0秒91	○ 3秒26	× 4秒48
選択肢と残り時間2	× 4秒86	○ 4秒48	○ 0秒66	○ 3秒10	○ 4秒53
ポイント	6500	10200	7600	9600	4200
ランク	B	A	B	A	C

結果を見ると一目瞭然だが、選択肢と残り時間1で間違えた場合は、バッドエンディングなので評価が著しく落ちる。たとえ2です速く正解の答えを導き出したとしても、評価は覆らない。選択時間もあまりにも遅すぎる場合はポイントが下がるが、2秒程度の遅れならほとんど評価が下がらない。バッドエンディングにだけは気をつけてプレイをすればオーケーだ。

←バッドエンディングになってしまうと、その後の巻き返しはたいへん。

➡時間によるポイントダウンはほとんどないといえる。じっくり選ぼう。

●BAD ENDINGに結びつかない場合の差

カウントダウンでやっかいなのが、バッドエンディングになる選択肢がない場合。右の例も、どちらもバッドエンディングにならない選択だ。それぞれを見てみよう。

カウントダウン(第3章73ページ)	
入口がボディガードに固められた	
選択A	選択B
裏口に向かう	それでも入口に向かう

Aを選択した場合

Aを選択した場合は、カバンを看板に絡ませ、ビルの屋上から華麗に脱出することに。どう考えてもこちらが正解、Aランクだしね。

18600pts. ランクA

やっぱりサラはこうでないとね。

Bを選択した場合

たくさんの犠牲者を出しつつ、表通りでタクシーを拾って命辛々ホーリーマウンテンを脱出。ランクも低く、間違えた判断に気づく。

6400pts. ランクC

バッドじゃないのCランク。ここで気づこう。

どちらを選んでもバッドエンディングにならないので、ついつい素通りしがちなカウントダウンが多いのもこのゲームの特徴。間違った選択だったと気づいてもあとには戻れないし、そうなったらそうなったで、選択したルートを楽しめばいい。つぎのプレイで反対の選択をしよう。サラらしくクールな思考で選択肢を考えるのがポイントといえるだろう。

カウントダウン その成功の秘訣

バッドエンディングになった時点で高ポイントは諦めよう。問題はバッドエンディングにならない選択だ。切り抜けたと思ってもランクが低かった場合は別ルートがあるということ。選択の際は時間的な余裕は思いのほかあるのでじっくり考えよう。

ディテクティブタイムの法則

ここではバッドエンディングにならないディテクティブタイムを検証してみよう。判断によってどれほどポイントに差が出るのだろうか。例としたのは最初の仕事依頼の際のディテクティブタイム。「お断りするわ」を選べない人も多いだろうから、あえてここを選んでみた。君の判断は正しかったのかもここで確かめてみよう。

●ディテクティブタイム例

1 「500万よ」を選択

アンドウに法外な値段と言われるも、バックにいるのが日本政府であることに気づいたサラはそれを指摘して金額交渉に成功する。この選択がいちばんポイントが高く、結果的に正解だったと判断できる。

10900pts.　ランクA

2 「引き受けるわ」を選択

まず最初にレナードについて考えるを選択すると、この回答にたどり着きがち。すなおに提示額である200万ドルで依頼を受けるというのはサラの行動からしてみれば疑問と気づこう。Aランクだがポイントは低い。

8200pts.　ランクA

3 「お断りするわ」を選択

この選択肢を選ぶと、バッドエンディングにたどり着きそうで怖くて選択できない人が多いだろう。しかしレナードに爆破された街を見に行くという、ここでしか見られないイベントが発生し、ポイントも高い。必見。

10500pts.　ランクA

4 迷って選択した場合は

最後は、"考え直す"を多用しすべての選択肢をひと通り見てから「500万ドルよ」を選択した場合。選択としてはいちばん正しいのだが、迷ったぶんを引かれ1より1000点マイナスの9900ポイントという結果に。

9900pts.　ランクA

結果的にはそれほど差がつかなかったディテクティブタイム。かといってどれを選んでもいいというわけではない。今回選んだのはバッドエンディングにならない例だからいいものの、すぐさまエンディングになる例も多々あるからだ。ルートがぜんぜん変わってくる選択もあるので何回もプレイだ。

カウントダウン その成功の秘訣

冷静な判断が必要なのは言うまでもない。さらに記憶力が試される場合もあるので、一気に最初から通してプレイするのもアリだろう。2回目からならジャンプもできるしね。

エンディングまでたどり着いても、"あなたの知らない世界"はある!!

初めてのエンディング、感動してほろりときている君にひと言。まだまだ見てないイベントいっぱいあるよ、と。下にどちらを選択してもバッドエンディングにならないカウントダウンとディテクティブタイムを掲載したので、ぜひともそのすべてをプレイしてみてほしい。なかには衝撃の展開も！　そしてこれで終わりと思ったら……。

BAD ENDINGにならないカウントダウンとディテクティブタイム

	状況／選択	備考
カウントダウン	ボイドに人質を取られて…… 殺しなさいor人質を放しなさい	人質を〜を選ぶとのちのちアンドウのサラに対する態度が悪くなる。
	レナード狙撃失敗後の行動 それでも入口へor裏口へ向かう	それでも〜を選択すると、ボロボロになったサラが読める。
	マサキを人質に取られて…… 撃てないor引き金を引く	どちらを選んでもヨシ。君の心の思うほうを選んでみよう。
ディテクティブタイム	レナード捕獲に200万ドルの提示 500万or引き受けるor断る	断るを選択するのは怖いが、ほろりとさせられるイベントがそこに。
	レナードの狙う銀行は？ もっと広範囲を捜すorウエストアップに行く	もっと広範囲を〜が正解だが、展開的には逆を選んでもおもしろい。
	レナードはどこからやってくる？ 地下に行ってみようorブラニアンバンクに行く	地下に行って〜のほうが展開は早いが、スリリングなのは逆。
	熱い眼差しのマサキを 受け入れるor振りほどく	この状況で振りほどくを選ぶ人はいないと思うが、選ぶと!!!!

……そして第1のエンディング後には!!

レナードを倒して終了。さておもしろかったことだし友だちに貸そうかな？　なんて思っちゃいけない。もう一度始めからプレイしてみてほしい。サラの独白のあと、犯人セレクトが表示されるのだ、しかも3人も（ひとりはレナード）。ここから始まるライセンス編とフウジン編は、レナード編より奥の深い構成になってるぞ。

ライセンス編

登場人物はレナードやマサキが出てくるが、まったく別の話。分岐も多く、エンディング(バッドじゃない)も多数存在してるぞ。

⬅最初の犯人セレクトでサミエルを選ぶとライセンス編が開幕。

➡この物語の鍵を握るのがロイド。装甲機動隊隊長がなぜ？

フウジン編

フウジン編は話が短く分岐もそこそこ。ライセンス編のまえにやっておこう。この話もレナード、マサキといったおなじみの人物が。

⬅ケンイチを選択することでフウジン編がスタートする。

➡物語の鍵を握るのはフウジン。ここでもレナードが宿敵となる。

Data & Chart 攻略 データ&チャート

デスクリムゾンOX

独特すぎる世界観と珍妙なセリフまわしが、一部のユーザーの心をガッチリとつかんで離さない本作。だが、なかなかに高い難易度に手を焼いているプレイヤーもいるハズ。そこで今回は、最終面までをステージごとに徹底攻略。すでにクリアー済みの上級クリムゾナーは、スコアアタック情報をもとにさらなる高みを目指せ!!

発売日	発売中
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	8ブロック使用
発売元	エコール
開発元	エコール
通信機能	なし
対応周辺機器	ドリームキャストガン、VGAボックス

http://www.ecole.co.jp

すべての面を徹底攻略! スコアラー必見情報も!!

すべての局面で重要となるのが――"針の穴を通す確実な狙い"と"いざというときの連射力"だ。前項は、敵の攻撃を未然に防ぐための重要なスキル。ほかにも、追い撃ちボーナスやライフ回復をする経験値にも関わってくる。

連射力は、複数の敵が固まって出現した際や、ボス戦でダメージを受けないために欠かせない。男らしく、日ごろの鍛錬で握力を鍛えておこう。ガンでの連射が苦手ならパッドの使用もアリだ。

ブリットモードはこう攻めろ!

とにかく少ない弾数でのクリアーが命題となるため、ムダ弾撃ちは厳禁。当然連射も控えたほうがいい。ボーナスキャラなど、攻撃してこない敵に関しては無視しよう。また本モードでのデスコスモスは、弾数を増やす貴重なアイテム。出現位置を覚えて、取りもらしのないように。デスフラッシュも敵が多く出た瞬間を狙い撃とう。

スコアをより稼ぐための基礎知識

1 スコア係数を理解すべし!

プレイヤー人数、残りライフ、難易度、ライフ初期値で増減するスコア係数(×1.??の数値)。とくに注目したいのが、発射可能な弾数だ。残弾が少ないほど係数はアップしていくので、敵の出現パターンを覚え、ムダなリロードはなるべく抑えるのが理想だ。

2 あらゆるボーナスを逃すな!

敵の編隊は、出現位置とパターンを覚えて確実に狙い撃ちして全滅。2・3面に登場する、SGR-TN1(タヌキ)は、弾を撃ちこむほどに得点が入る。サブリミナーやアッシム兵への股間への追い撃ちは、連射するより狙って撃つほうがよい場合もある。まずは練習だ。

3 マシンガンを活用せよ!

マシンガンをフルチャージすることで、スコア係数が大幅上昇。残数があるなら(とくにボス戦)、積極的に使おう。多少のダメージと引き換えにするだけの価値はある。また、トリガーを一度引けば連射のキャンセルが可能。タイミング次第で、高得点が得られる。

4 リスクを恐れず狂気モード!

残りライフが1デス以下になると、スコア係数が跳ねあがる"狂気モード"に突入。上級者ならば、面の最初でわざとダメージを受け、スコアを稼ぐ手もある。ただし、攻撃を1発食らったらほぼアウト。自分の腕と相談して、自信があるならチャレンジしてみよう。

STAGE 1 アゼリアストリート

まずは手慣らし。敵の攻撃順(レーザー>剣>バズーカ/ナイフの順で速い)を理解しながら、着実に倒していこう。最初の家に入ったとき、2体目の敵の右側にある箱から出現するデスコスモス(写真)を取ると、2面の導入部が分岐する。分岐後のルートがオススメ。バク転マクネリーを倒すと出るデスマロンも忘れずゲット。

↑敵が攻撃してくるまでの間にデスコスモスを取ろう。

BOSS ソード・ザ・スティンク

剣での攻撃には、一定のパターンがある。剣を脇にかまえたら体の左側(わき腹付近)を、頭上にかまえたら、顔の左側に狙いを定める。ひと呼吸待って連射すればカンタンに倒せるはず。体が赤くなったあとは、連射で一気に倒すべし。

↑かまえから攻撃に移るタイミングを見計らって連射。

こうして稼げ!

まずは最初の敵にダメージを受けて狂気モードへ。あとは、リロード制限での係数アップや、追い撃ちなどの基礎テクニックでチマチマと稼ぐ。追い撃ちを狙いやすいのは、後半のアッシム兵とバク転マクネリーだ。ボス戦では、攻撃を食らってから弱点を撃ったほうが点数がよい。ライフに余裕があれば挑戦してみよう。

STAGE 2 ザッハウ倉庫

1面でデスコスモスを取らなかった場合は、近距離攻撃が。取った場合は、遠距離からの攻撃が多いルートに。前者はいきなり切りつけてくる敵に、後者は物陰からのレーザーに注意。下り階段でのゾンビは3連射で即排除。再生スティンクは連射で倒す。終盤は敵が重なって出現することが多い。落ち着いて順序よく撃とう。

↑敵の攻撃を止めつつタヌキを撃ってボーナスゲット。

BOSS グロブス

まずは冒頭のアイテムを取る。弱点の腹部へは、両手を上げたときに狙い撃つ。体当たり攻撃は、数発撃ち込むことで止められる。メタルグロブスも同様に攻略可能だが、終盤に援護の球体が出現。体当たりを止めてから破壊せよ。

↑グロブスの体当たりを止めてから球体に2連射せよ。

こうして稼げ!

ここも可能なら狂気モードで攻めたい。単体で出現する敵には、最高で7ヒットまでの追い撃ちが可能。デスマロンがある場面では、あえてダメージを受け狂気に突入してから敵を倒し、その後に回復するテクニックも使える。編隊やタヌキでのボーナスは、確実にゲットせよ。グロブス戦は稼ぎには向かないので無難に。

STAGE 3　ホルベニール大学

校内突入後のガイコツは、黄色いヤツさえ注意していれば怖くない。通路での戦闘では、民間人が多数出現。合間を縫って攻撃してくる敵（とくにレーザー系）へと、未然にヒットさせダメージを回避すること。くれぐれも誤射には注意。中盤では敵が頭上に出現し、的が小さく狙いづらい。デスフラッシュをうまく活用しよう。

⬆敵が重なる局面が多い。狙いをバラけさせて攻撃。

BOSS　かりん

マシンガンが使用不可なので、連射力が頼り。バク転中は無敵なので、動きの止まったところに全弾を叩きこもう。本気になったあとは、動きがさらにす速くなる。威力の低いキック攻撃はあえて無視し、遠距離で確実に当てよう。

⬆バク転中は撃ってもムダ。つぎの攻撃に備えよう。

こうして稼げ！

大量の敵が出現する稼ぎどころだ。危険な状況になるまでは、一発必中で追い撃ちを狙っていこう。大量のタヌキが出現するシーンでは、直前にデスフラッシュを撃って溜め時間を作り、マシンガンを乱射するのがポイントだ。ライフに余裕があるなら敵の攻撃をあえて食らうのも手。かりん戦も稼ぎは不可能。

STAGE 4　砂漠

面は短いが、敵が大量に出現。しかも動きがかなりす速いので、攻撃させるスキを与えないように。まずスタート直後に、飛行機の左側にあるデスコスモスを取る。斧(レーザー)＋バズーカ×2の集団は、剣の敵をさきに倒そう。砂漠に移動後は、複数人並んだアッシム兵が連続して出現。こちらも1体ずつにヒットさせていこう。

⬆剣とナイフの複合攻撃は剣を倒してからナイフ兵へ。

BOSS　バーミヤ

ザコバーミヤとの連戦は、出現と同時に連射で倒さないと危険。スキを見てマシンガンを使っていこう。ボスバーミヤは、じつは連射でカンタンに倒すことができる。ただし、弾が一瞬でも途切れると大ダメージを食らってしまう。

⬆出現と同時にひたすら連射。倒すまで撃ち続けろ！

こうして稼げ！

敵の出現パターンが複雑なため、非常に稼ぎづらい面ではある。あえて狙うなら、アッシム兵(剣)への追い撃ちを決めよう。その際ほかの敵とは異なり、股間ではなく腹のあたりを狙うとうまくいく。バーミヤは連射で倒さないとつらいので、マシンガン頼り。ゲージいっぱいまで溜めてから撃とう。

STAGE 5　SMO研究所

敵は単体でしか出現せず、4面の猛攻がウソに思えるほどラク。ただし、敵の動きはす速いままなので気は抜けない。青いゾンビは3連射で排除。剣の敵は落ち着いて追い撃ちを狙おう。

BOSS　デストレーサリィ

まずは、周囲の小球体×4を破壊（本体は無敵)。球体が光ったら1発当てるをくり返し、すべて倒すと空中戦に。再度小球体を破壊していく。途中、動きが止まったらバズーカ発射の合図。うまく狙い落とそう。すべて破壊したら、本体にありったけの弾を連射。スキを見せるな。

⬅光った小球体を狙い撃ち。数回ヒットさせると破壊できる。発光にはパターンがある。

➡小球体をすべて破壊したら本体へとにかく猛連射。弾が途切れるとダメージを食らうぞ。

こうして稼げ！

敵が単体でしか出現しないので、狂気モードの使いどころ。ただし、ガイコツのす速い攻撃にだけは注意。後半のマクネリー(剣)には、確実に追い撃ちを決よう。トレーサリィも稼ぎは不可能だ。

STAGE 6　サファール遺跡

越前の弱点は股間・腹・両肘だが、ヒットのたびランダムで変化する。動きも激しく狙い撃つのは難しいので、ダメージ覚悟で的を散らばす。クチビルくんは、画面中央に移動した時点で当たり判定が発生する。エルミデ鉱山では、一度に多くの敵が出現するので、こまめに標的を変えること。コウモリは低ダメージなので無視していい。ここでのソード・ザ・スティンクは全身が弱点なので、連射(マシンガン)で速攻排除。

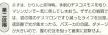
⬆クチビルくんが中央にきたら連射。かなりのダメージを与えられるぞ。

FINAL BOSS　SMOザザ

第一段階　デモ終了後、まずは右上のデスマロンを確実にゲット。ザザの弱点は顔。基本は、近づいたら顔めがけ連射。腕を振り上げたあとにクロー攻撃がくるので注意。戦闘開始と同時に溜めを開始し、接近と同時にマシンガンを撃ち込めば、かなりのダメージを与えられる。

⬅ザザの弱点は顔。数発撃ち込むことで切りつけ攻撃を回避可能。

第二段階　まずは、かりんと前哨戦。手前のデスコスモスを取り、マシンガンで一気に倒してしまおう。ザザとの戦闘では、岩の陰のデスマロンですり減ったライフを回復。遠距離で光が集まったら、バズーカの合図。ダメージが大きいので、腹の付近を狙って確実に迎撃せよ。

⬅遠距離で光が集まったら連射の準備。バズーカの弾を撃ち落とそう。

第三段階　いきなり爪で襲ってくるので、画面中央から少し上に狙いを定めておこう。遠距離で両腕を広げたら、バズーカが3発が飛来。青い光と混ざって非常に見づらいので、腕の先端あたりを狙って、ガンを横に振りながら連射して迎撃しよう。あとはとにかく顔を撃つ！

⬅最初のバズーカ3発がやっかい。発射音が聞こえたら銃を乱射すべし。

こうして稼げ！

稼ぎどころは鉱山から。2体並んだ敵に追い撃ちを決めていこう。そして、ゲーム中最大の稼ぎが可能となる最終ボス。弱点は顔となっているが、じつは腹部を撃つことでも攻撃が命中したことになる。しかも与えるダメージはごく微小。ねばれば相当なスコアを叩き出すことができる。ただし、第二段階ではバズーカ、第三段階では最初の攻撃に注意。まずは攻撃をしのぎ、"左右に移動→斬りつけ"のパターンに突入してから狙おう。

マニアックな品揃えで有名な東京・秋葉原のゲームショップ、メッセサンオーの元仕入れ担当。業界のご意見番ともいうべき稲越一之氏が綴る、アジアのゲーム事情。

illustration：Satoshi Yuzuriha

蓮の花咲く麗しの大地、その名はタイに行ってきました

4月28日に日本へ帰ってきました。ちょうどゴールデンウィークの出国ラッシュに沸く成田空港でしたが、到着ロビーは寂しいかぎり。まだ来ぬツアー客を呼び出す放送が鳴り響く出発ロビー、はたして"ルフトハンザ航空でロシアにご出発のカワカミ様"は無事チェックインできたのでしょうか？　そんなどうでもいいことから始まるゲーマー放浪記第7回です。

"微笑みの国"の物価事情は……

前回までの台湾縦断の旅から帰って、わずか1週間で東南アジア周遊の旅に出発しました。こうなると日本に帰ってきたというよりまだ旅の途中のような感じがするね。海外へは何度も行っているけど2ヵ月に及ぶ長期は初めて。さぁ放浪記らしくなってきたぞぉ。

東南アジア周遊の旅、最初の国は"微笑みの国"と言われているタイです。世界への玄関口としてアジアの中でもトップクラスである首都バンコクのドンムアン空港に到着したのは3月7日のことです。いやーすげー暑いよ、この国。日本から6時間も飛行機を乗るとそこはもう熱帯って感じですな。成田を出発したのがお昼の12時だけど、マイナス2時間の時差なので太陽もばりばり元気。エアポートバスに乗り、目指すは世界にとどろく安宿街"カオサン通り"。バックパッカー御用達の沈没地域で、小汚い白人がいっぱい見れます。

ここで軽くタイの物価について触れておきましょう。タイの通貨はバーツ(以下Bで表記)、レートは1B＝約3円です。言われたり提示したりしてある金額を単純に3倍すればいいのでこりゃ楽チン。台湾と同じだね。

大渋滞で有名なバンコクですが、庶民の足として活躍しているのがバス。おもしろいのがエアコンつき(5B～10Bくらい)とエアコンなし(3.5B)車両で価格が違うこと。エアコンつきはさらに旧型、新型、最新型かで値段が違うのでややこしい。めちゃめちゃ安いなぁと思ったらやっぱり大赤字らしい。だけどバスは庶民の重要な足なので値上げしようにもできないらしい。日本も見習ってほしいよ。ほかには、タクシーの初乗りは35B、350mlのジュースが10B、ビールの小瓶が30B、屋台で食べる麺類やご飯類は20Bくらい、ヘアカットが100B、全身マッサージ90分コースが250B(タイでどんな生活をしていたかモロばれなたとえだね)、インターネットカフェが1分＝1B(1時間なら40Bでお得)と、日本人からすればめちゃ安いと思うかもしれないが、平均的なタイ人の月収が20000Bくらいだということを考えれば決して裕福に暮らしていけるものではないだろう。

川の上にあるゲームショップ!?

タイのゲーム事情ですが、これまたアジアはどこも同じかな？　PSが圧倒的。そのつぎがゲームボーイで、かすかにドリームキャストが生き残っているかな？　っていう状況です。もちろん本体は正規品ですがソフトはコ○ー、っていうかコ○ーしか売ってねぇだろ、この国は！　てな感じです。当然コ○ーのできない(少ない？)PS2はほとんど見かけませんでした。

バンコク市内でTVゲームショップが集中しているのが、サヤーム・スクウェアにあるマーブンクロン・センターというとてつもなく巨大なショッピングセンターです。ここの3Fと5Fに数件ずつお店があります。オイラはここで初めてゲームボーイアドバンスが売っているのを見ました。いつの間にやら発売されていたんだね～。ちなみに価格は6000B、耳から血が出るほど高いです。

PSのコ○ーソフトが20B／枚と、こちらは鼻血が出るほど安いです。

タイにはもうひとつガイドブックには載っていないTVゲームショップ街があります。その名は"サパーレック"。この場所、運河の上に勝手に小屋を建てて商売をしているので、地図上には川しか表記されていないのだ。インターネットで情報を集め何とか捜しあてさっそく潜入。狭い通路にビッチリとゲームショップが埋まっている、アジアではおなじみの光景。

➡サパーレック内部。せ、せまいんだ、これが。

ここでオイラのハートを鷲掴みにしたのが、P○one型パチ物ファミコン"P○KaGame"なのでした。本体はまんま見た目P○one型、そしてパッケージには電撃を放つ黄色のネズミ。つぎの瞬間オイラの口から出た言葉は、

「ニー・タオライ(これいくら)？」

けっきょく600Bの言い値を500Bで交渉成立したのであった。

ここサパーレックは、タイのTVゲームショップの問屋的な要素のお店が多いらしく、前述のマーブンクロン・センターより値段が安い。PSのコ○ーソフトが10B／枚と、田舎で買うCD－Rみたいな価格になっていました。

商品構成から売りかたまで華僑暗躍の匂いを感じつつタイをあとにするオイラでした。それでは次回、悪人のいない国カンボジア編でお会いしましょう。

(後日談)

さて、衝動的にゲットだぜ！　状態で買ってきたP○one型パチ物ファミコン"P○KaGame"ですが、日本に帰ってからさっそくレッツプレイ！　案の定、画面は白黒、歪みまくりの思いっきりPAL仕様。素人のような失敗も旅の楽しい思い出ですな。微笑みの国タイは大爆笑の国だったのです。金返せー！

稲越氏の近況

東南アジアから帰ってきて早や1ヵ月が経ちました。毎日、毎日、毎日、TVゲームやってビデオ見てのダメ人間状態です。このままじゃいかん！　と奮い立とうと思いましたが、よくよく考えてみれば、そんな日々を過ごすために会社を辞めたんでしたね。10年ぶりの煩悩生活を満喫しています。ちなみに体重はすっかり戻っちまいました。(泣)

ゲームクリエーターの妻の日記

連載 第26回

飯野由香
（いいの ゆか）

スーパーワープ・飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

5月1日（火）

息子とふたりでカラオケ。

といっても、わざわざカラオケボックスに行ったのではない。ドリームキャストの"セガカラ"で、である。

そもそもカラオケはあまり好きではないのだが、今年に入ったころからむしょ〜に歌いたくなり、以来「なぁカラオケ行かへん？　なぁなぁ行こ〜よ」と彼を誘う日々が始まる。

しかし、「ヤダ！　そんなヒマあったら会社行く」と、いつもツレナイ返事で、う〜〜、歌いたい〜〜、と日に日に思いは募る。

「誰か友だちでも誘おっかなぁ……」と思ったりもしたが、平日の昼間となると、やはり"ママ友だち"になってしまう。が、子供にとってあんな不健康な"大人の遊び場"にこっちから誘ったりしたら、「あらやだっ、イオンくんのママってヤンママ？」って感じで教育方針を疑われそうである。

息子とふたりだけでボックスに行く勇気もなく、気持ちとは裏腹に、ただただ虚しく時間だけが過ぎていく。

そんなある日、「ん……？　もしかして、もしかすると、もしかするんちゃうん？」と、ドリームキャストでカラオケができるいう事実にふと気づく。そうとわかればいてもたってもいられず、速攻で電器店へ向かい、"セガカラ"をゲット。早速カラオケを開始する。

あ〜〜〜、"歌う"って気持ちいい〜！　"歌"って最高〜!!　数ヵ月ものあいだ、欲求が溜まっていただけに、スピーカーから聞こえてくる自分の歌声に酔いしれ、満喫する。

——と、これがつい数週間まえの出来事で、今日は2回目。

せっかくハードも買ったわけだし、しかも世間はゴールデンウイーク真っ只中。息子のお友だちはみんな家族と過ごすので遊び相手もおらず、「あ〜あ、つまんないの……」とスネる哀れな母子にはピッタリのレジャーなのである。

「3歳のおチビとカラオケなんてできるのか？」とお思いのあなた。じつは私も最初はどうなるのか不安だったのだが、とりあえず"童謡"は知っている曲だと喜び、"慎吾ママのおはロック"、"ミニモニ。ジャンケンぴょん!"、"恋愛レボリューション21"なんて、超盛りあがるのだ。

これらを自分の歌いたい曲の合間に入れておけば、万事オーケー。しかも私の歌に合わせて、鈴やタンバリン、マラカス（すべておもちゃだが……）で踊ってくれるので、いっしょになって楽しめるのだ（ただし、バラードだろうがお構いなしなので、「お願い、静かに歌わせて……」という場合もあるのだが……）。

それより何がショックって、自分の選曲が完全にナツメロなことである。aikoも宇多田ヒカルも椎名林檎もトライしてみるのだが、難しくてちっとも歌えない。

逆に森高千里、松田聖子、おニャン子クラブあたりだと、歌っていてホントに気持ちいいし、落ち着く。太田裕美の"木綿のハンカチーフ"なんて、ひと世代まえだけど、歌ってみたらあまりにすばらし過ぎて、途中で鳥肌が立ち、しまいには泣いてしまった。

ちなみにハード（ドリームキャスト・カラオケ。9800円）さえ買ってしまえば、カラオケ利用権が500円（30日歌い放題で2000円等もあり）、インターネット接続料と通話料がそれぞれ3分約10円（1時間で約200円）とそんなに高くないので、人数で割り勘にすればすごく安上がり。そこにコーラとポテトチップスがつけは、極楽カラオケライフを楽しめるのではないだろうか。しかも、ネットとつながっているのでいままでのレーザーカラオケと違って、新曲がすぐに歌えるのも魅力。

我が家のようなケースがそういう点ではいちばん高くついちゃうが、実際息子とボックスになんて行けないし、突然「ママ、うんち」と言われたらすぐにストップできるし、なんといってもそこは自宅なので本当にありがたい。

おかげで、ちょっぴりステキなゴールデンウィークになったのであった。セカさん、ありがとう。

5月5日（祝）

だんな様、31歳の誕生日。「休みを取るなら今日にして」と言い続けたかいがあって、1週間ぶりに帰宅。さらに「明日も休めるよ」との朗報。

イエーイ！　じゃぁ、どっか行っちゃう？　それとも食べに行く？　と、一気に期待で胸がふくらんだのだが、久しぶりに"2日連続で休める"とわかって気がゆるんだのであろう、「待って。なんかしんどい」と言い出す。

えっ？　イヤな予感……と思っていたら案の定、喘息の症状が出始め、途端にガーっと熱が出て、あっという間に病人ができあがる。はぁ〜っ。

おうちで家族水入らずのバースデーってのも、味わい深くてイイよねっ、と気持ちを切り替え、ケーキとお花を買いに行く。

息子に「パパにプレゼントするお花、どれがいい？」と聞くと、「これだよ、これ、これ」とピンクのガーベラを言い張るので、それを中心にした花束を作ってもらう。

彼が起きて来るまで待ってから、ケーキにロウソクを立て、"ハッピーバースデー"の歌を歌い、ふ〜っと火を消し、お花を渡す……という一連の行為をすると、病人で気が弱っているのか、「うっ、うれしい。ほんとありがと」とウルウルしだし、息子の花束エピソードを話すと感極まって泣き出す。

——と、ここまではよかった。まるで"幸せ家族"を絵に描いたような光景だったのであるが、それもつかの間、喘息でいつも以上に気が短く、ちょっとしたことにつっかかってくる彼。どこへも遊びに行けずパパばっかりカマわれておもしろくない息子。その板挟みに合う私……と、それぞれイライラしている3人がずっと家にいるわけである。そのさきはケンカしかない。"彼と私"、"彼と息子"、"息子と私"のすべての組み合わせで、5分に1回はギャーギャーと言い争いが始まる。

5月7日（月）

大喜びしたはずの"連休"は、"悪夢の2日間"となった。

しかも、既にホロホロの彼が昨夜から「ヒザが痛い」と言い出し、今朝は「ウギャ〜、痛いよ〜」という叫び声で起こされる。

けっきょく、"飯野家久々の休日"かつ、いちおう"我が家のゴールデンウイーク"だったのに、ラストを飾るのは病院となる。トホホ……。

診断の結果、「"痛風"の可能性あり」ということがわかり、大ショック。

「ほらな。いつもあんなに油っこいものばっかりガツガツ食べてるからやん」と言うと、「うるせーよ。まだ結果出てないから、わかんないじゃん」と彼。加えて「もうっ、パパとママうるさい—」と息子。

こんな感じで場所が変わっても、最後の最後までケンカばかりであった。は〜っ。情けなすぎる……。いつもみたいに会えない状況でいるか、それとも旅行に行くか、そうじゃないと関係が保てない親子であるというのを、今回はイヤというほど思い知る。

ちなみに血液検査の結果、何とかという数値が70未満なら正常、70を越えると"痛風"なのであるが、70ピッタシであった。「やっぱり痛風やん」と言うと、「違うよ。先生は『70だから、どっちとも言えませんね〜』って言ってたよ」と突っぱねられる。いずれにしても、これから気をつけなければ……。

つぶやき

"痛風"ですか。クルメに多いんですよね。贅沢病なんていいますし。風が吹いても痛いとか。由香さんの「何とかという数値」とは尿酸値のことです。身体中に増えて飽和状態になり結晶して、関節とかで炎症が起きるらしいです。飯野さんは食べるのが好きだから、心配だよね。では、痛風気味の飯野さんにはいたわりの、由香さんには励ましのお便り募集です。送り先は、いつものように〒154-8528（株）エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」まで。

セガ・アミューズメントテーマパーク『ジョイポリス』

JOYPOLIS 情報局

全国のジョイポリスの情報をお届けするこのコーナー。ますます楽しいイベントがいっぱいのジョイポリスに遊びに行こう!

やっぱり楽しい全国のジョイポリスに遊びに行こう!

東京ジョイポリス Tokyo JOYPOLIS

ゴールデンウィークに東京ジョイポリスに登場した"JOYPOLISレンジャー"が大好評。アトラクション待ちの列に乱入したりと若手お笑い芸人魂で大活躍だったのだ。今後もこの人気で再登場するかも? 盛り上がる東京ジョイポリスの情報はこのページで紹介するのでお楽しみに!

ジョイポリスレンジャー大暴れ!!

映画『ギフト』公開記念ビンゴ大会

6月2日と3日にパスポート券、または館内で3500円以上ご利用の方を対象に、超自然ミステリアス・ムービー『ギフト』ペア鑑賞券50組100名様分、TOSHIBA製品、ESPカードなどの豪華賞品が当たるビンゴ大会を実施します。当日は映画公開に先立って、映画『ギフト』予告編を館内モニターにて楽しめるぞ。

©LAKESHORE ENTERTAINMNT

●6月2日(土)、3日(日)
●各日16:00〜

オールプレイヤーズカフェにお子様セット!!

なんと東京ジョイポリスのオールプレイヤーズカフェに、子供だけのうれしいセットが登場。ハンバーガー、ドリンクS、ポップコーン、JPバッチ(キーホルダー、ピンバッチの場合あり)のお得なセットで480円。食べてみたいね。

JP GEARでお楽しみセットを発売中

ジョイポリスグッズのお得なお楽しみ袋が登場。性別にあわせた内容の男の子セットと女の子セット。お出かけに便利な旅行セットなど2500〜4300円相当の品が入って価格はすべて800円(税別)。ぜひチェックしてみよう。

サイバークーポンに"千葉県民の日"、"横浜市民の日"感謝クーポン登場!

横浜市及び千葉県に在住・在学・在勤の人はパソコンか携帯電話でクーポンを入手して、在住・在学・在勤を証明できるもの(免許証、学生証、社員証など)を持参して東京ジョイポリスに遊びに行こう。安い価格でパスポートを購入できちゃうぞ。

●5月26日(土)〜7月1日(日)
●大人(高校生以上):
2800円(通常価格:3800円)
●子供(小・中学生):
2300円(通常価格:3300円)

パソコン	http://www.sega.co.jp/cyber/
i-mode	http://www.sega.co.jp/cyber/i/
J-SKY	http://www.sega.co.jp/cyber/j/
EZweb	http://www.sega.co.jp/cyber/ez/

岡山ジョイポリス Okayama JOYPOLIS

サラブレット&ポニー ふれあい広場

岡山ジョイポリスでは6月10日(日)にサラブレットにエサをあげたり、ポニーの乗馬を体験したり、記念写真を撮ったりとお馬さんとふれあえるイベントを実施。この機会に遊びに行くしかないね。

●6月10日(日)
●11:00〜16:00
●岡山ジョイポリス・ピロティー広場

●ポニーの引き馬
11:00○先着20名 14:00○先着30名

主催
両備乗馬クラブ・クレイン岡山
TEL 086-297-6622
http://www.uma-crane.com/top/top.html

福岡ジョイポリス Fukuoka JOYPOLIS

Cafe Resort(カフェリゾート)期間限定メニュー登場

現在"カフェブランカ"に新メニュー3種類が期間限定で登場。7月31日まで。ぜひお試しアレ。

うきうき(雨期)パスポート

九州も梅雨入りとなり、遊び好きにとっては1年でもっともいやな季節では? というわけで福岡ジョイポリスでは、この季節を少しでも楽しんでいただける雨期だけの特別割引パスポートを発売中!

●6月30日(土)まで
●大人(高校生以上):
2400円(通常価格:2900円)
●子供(小・中学生):
1800円(通常価格:2800円)

JOYPOLIS INDEX

梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801(代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)

 ※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

ファミ通DC 協力店リスト Top10

■北海道
おもちゃの店ボビー
GAME BANK 美園店／手稲店
COMG! ショイナート本店／琴似店
ソーガル 札幌元町店
スーパーテンコートー 琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／清水元町店／岩見沢店／御別店
そっご書店YES 豊川店／花川店／小樽店／麻生店／桜堂店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／平岡店／北広島店／ソフトYESサカエ／月寒店／登別店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／稚内ソフト館／北見ソフト館／春日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館／留萌ソフト館／岩見沢ソフト館
DEPOソクモ 2番街店
■青森県
スーパーテンコートー 八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／むつ店／青森森本店／青森問屋店／八甲大館店
トミー 青森店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ 金木店／槻店
ないす堂 駅前店／富田店
ルルイエCS館 TOM店
Wonder GOO 青森桜店
■秋田県
スーパーテンコートー 秋田本店／広横手店／広大館店／鷹巣店／能代バイパス店
ソフトメディア 駅東口店
ブックシティビア 追分店
マジカルステーション 大館店
ゆにこんG 大館店／本館店
Wonder GOO 大館店
■岩手県
カイザー 水沢店
COMG! みたけ店／盛岡店サティ店
ショニー 野山店
スーパーテンコートー 久館店／大船渡店／北上店
TVパニック 一関店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ギャングスター 仙台店
ソーガル 五橋店／石巻店／野バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店／古川店／はっぴい館／錦町店／名取店／南生店
ソータショップ 仙台店
スーパーテンコートー 加野野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
大関ヒーヤング 名取店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器ハル ヤオチュウカウホーイ店
Wonder GOO 石巻バイパス店／東バイパス店／大和町店
Wonder GOO Max Denkodo 仙台店
■山形県
ウキウキ広大園 新庄店／山形西バイパス店
ソーカル 米沢店／山形店
新大園 御園店
スーパーテンコートー 山形北店／酒田店／野店
ファミコンプラザTOM 寒河江店／春日町店／大野目店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ヘイシア白河モール店
おもちゃの店さいとう トピア104
ソーガル 郡山店／ふくしま店
スーパーテンコートー 新白河店／福島南店／福島バイパス南店
ファミコンランド 原田店／桑本店／平中央店／エブリア店／小名浜店
ブックエース 小名浜店
ブックトマト 白河店
ブックバーゲン 新さくら通り店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
えっぐMAN 十日町駅前店／鳥屋野店
エムダッシュ
COMG! 新田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／見川店／三条西日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／野原店／内野店／六日町店
ファミコンショップテイル
マジカルガーデン 新潟店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
MUSIC TOWN
ユメック 野原店口本店／野田大新店／上越高田店
■長野県
アヒアラント 駒ヶ根店／飯島店
一休さん ヘイシア岡山店／ベイシア茅場店／ベイシア野野店
エイテン 駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／高田店
おもちゃのテムス
ソフトハウストム 野野駅前店
デンタルプレイス 長野店
トム 神科店
ソジマ 上田店／茅野店／佐久店／飯科店
ヒルフェロー 飯田サティ店／飯科サティ店
ふぁみこん通り 塩谷店
ブックハウストム本店
メディアワールド
■群馬県
一休さん ヘイシア伊勢崎店／ヘイシア前橋店／ヘイシア予持店／ベイシア渋川店／ベイシア西部モール店／ベイシア富岡店／ベイシア前橋モール店／ヘイシア安中店／ヘイシア吉井店
クウム 大島店／太田駅南店
タイムクリップ 新井店／連雀店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店／前橋店
文華堂書店 天川店／小桑樹店
リングス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
■栃木県
一休さん ベイシア鶴沼店／ヘイシア真岡店／ヘイシア矢板店
クウム 足利南店／足利店
三野屋 烏山店／今市店／鹿沼店／真岡店
トキトキ冒険館 高城店
ブックトマト 大田原店
ブックランド アレックス
U らんど 小山店
Wonder GOO 足利店／鹿沼店／間々田店／真岡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ヘイシア神栖店／ベイシア下館店
今川薬品 クレオつくば店
Jack 龍ヶ崎店
TVパニック 神立店／土浦店
トイズわん 鉾田店
フォトショップZERO
ブックエース 見和店
ブックトマト 下館店
オームステーションカスミ 玉造店
U らんど 鹿島店／三和店
Wonder GOO 下館店／学園店／岩瀬店／牛久店／境店／荒川沖店／結城店／鹿島店／常陸大野店／藤代COM店／神栖店／水海道店／水戸店／石岡店／石下店／大洗店／クレオつくば店／潮来店／土浦ヒアタウン店／土浦店／東海店／龍ケ崎店／龍ケ崎東店／日立川尻店／涸沼店／WGR牛久館店／WGR龍ケ崎店
Wonder STATION ひたちなか店／牛久1番館／古河店／高萩店／東手綱店／日立田尻店／涸沼1番館／龍ヶ崎店
■埼玉県
アントウトーイ
一休さん ヘイシア野田店
エブリテイ 上福店
高田野店 本店／BOOM高坂店／三郷店／千間台店
ゲーム天国 草加店
さくらや 大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ソフネット 新所沢店
ソフマップ 大宮店
トキトキ冒険館 東浦和本店／東川口店
トリームファクトリーアン
ソジマ 鶴谷店／吉川店／入間店／東所沢店／所沢店／本川越店／蓮田店／三芳店
Prw/ぴゅう 北浦和店
ファミコンショップ桃太郎 本川越店／川越店／川越霞ヶ関店／草加店／入間店／北坂戸店／新座店／春日部店／鶴ヶ島店／行田店／坂戸店／狭山ケ丘店／狭山台店／新所沢店／千間台店／所沢店／浦谷店／ふじみ野店／寄居店／鴻巣店
ファミコンハウス ピエロ 伊奈店
ホームステーションカスミ 春日部店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 岩野ブックトーム店
ミルキー 所沢店／入間店／鶴ヶ島店／鶴ヶ島店
りんでんばっも
ロムハウス 上福岡店／志木店
Wonder GOO 鴻巣店／桶川店／東川口店／入間店／北本店
■東京都
アール 本町店／光ヶ丘店
アライブ ファミコンくん
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王様
おもちゃ店 いすずや
カナリヤ
キティランド 立川店
キムラヤ 町田店パート11
三田書店 竹の塚店／西荻桜ヶ丘店
ゲームキッズ 新武蔵馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国 高松店／竹ノ塚店
COMG! 池袋店
コヤマ 神上店／新小岩店
さくらや 新宿ホビー館／新宿八重洲北口店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ソータショップ 大島店／中野店
ソー ファン
スーパー2番館
セキト ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ 五反田店
ソフトランドGARAGE 小山店／西小山店
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフマップ 本店／新宿1号店
大盛堂 石神井店／文京店
ディクタス 武蔵関店
TVパニック 蒲田店／富色店／赤羽店／野猿小山店
東野京野区 本店7階玩具売場
トキトキ冒険館 高有店
ネバーランド 蒲田山店
ノーサイト 富士見台本店／阿佐ヶ谷店
ソジマ 羽村店／青梅店／秋川店／小平店／福生店／多摩店／忠生店／東国店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ 東七大森店／蒲田JR野口店／東2京浜多摩川店
BIG 大鳥居店
ビットイン
Prw/ぴゅう 神保町店／下北沢店／国立店
ファミコンショップJOY 大井町店
ファミコンショップマイティハウス
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店／東増店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお 東高店／小作店／新高店／東大和店／東生店／立川店
ペニーレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 新高店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーションFKII 武蔵小山
マックスエンタテイメント しみず玩野
丸臓東館主幟 立川店
Musauchi.co.jp 八王子店
メディアポリス 新大久保店／成城店／府中店
モーリス 中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド 狛江店
もりたや 小金井店
ヤマギワ 東京店
ヤマギワソフト店
ユニックス
ロムハウス 国分寺店／成城学園店／中野店上店／西日暮里店
■千葉県
アトナック 館北店
おもちゃのあづまや
GAME & HOBBY キッド
GAME いちばんかん 五香店／六実台店
トキトキ冒険館 新津店
ねくすとわん 臼井店
Prw/ぴゅう 柏店
ホビーラントキューブ
マジカルガーデン 稲毛店／勝浦山店
マジカルステーション 柏店
MUSIC & GAME Happy
mega 館四季店
メディアバレー 千葉店
モトナワールド 館南北口店／行徳店
Wonder GOO あすみが丘店／花野井店／江戸川台店／南館店／天王台店／柳店／八日市場店／茂原店／流山店
Wonder STATION 鎌ヶ谷店
■神奈川県
アイワールド 相模原店
アミューズメントショップトレンャー
石丸電気 新浜店
おもちゃセンターナガシマ
ゲームショップカワノ 鶴ヶ谷店
ゲームショップヒーム
柏原屋 カミ堂
ソータショップ 藤鶴ヶ丘店／藤木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア 新浜西口店
ソフトランドGARAGE 宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters 鶴見店
ソフトランドトゥんふん 元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
ソフトランドBOSTON 館原田店
東館 藤沢店
デンタルキッズ
ディスカウントショップ T&D
テレビッ子 あざみ野店／馬高店
トイダック 相武台店／大和店／東林間店
トキドキ冒険島 白楽店
ソジマ 上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／厚木店／茅ヶ崎店／溝の口A西店／溝の口B館店／相沼店／湘南台店／城山店／秦野店／新藤沢店／大井松田店／大園山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／東ケ丘店
Prw/ぴゅう 稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
ファミコンショップコンコルト
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンプラザ ジェイズ
ファミコンショップ桃太郎 新当麻店／つきみ野店
丸井 川崎店
マジカルガーデン 新港山手台店
マジカルステーション さつき新店／戸塚店
メディアポリス 新木館田店／新間店／柏原大野店／東野本沢店／大和店／日吉本町店／野田中原店
レンタルビデオVIVI 六角橋店
ロムハウス 新田平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／東林間店
Wonder GOO 鎌谷店
■山梨県
TOY'Sクリちゃん 湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ソジマ 向町店／甲府店／上野原店／鎌原店／富士吉田店
■静岡県
エスナット 新富士駅南店／磐田東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン 笠井本店／新川店／アリーナ店／モール街店／島店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
■亜紀倶楽部 エマーソン 有楽街店
ゲームショップぱる まがりかね本店
トラゴンキッズ
ソジマ 館町店／新野店／北高店／高橋店／磐田店
PARADE 高川店／館西店／鶴館川合店／藤枝店／高井店／三方原店
100満ボルト 浜松本店／駅南店
ファミーズ BOOK ONE店／高店
ファミコンランド 高島店／館丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／磐田店／本郷店
フューチャーヒー 清水店
プルート 川合店
ホビヨン
マジカルガーデン 浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス 高川店／西西店／三島徳倉店／高井店／富南店／浜北店／野古店／野古宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
大和文庫
Wonder GOO 高川店／高富店／藤枝店／浜館店
■愛知県
一休さん 本店
エイテン 高館店／蒲郡店／岩田店／城下店／西野野店／春日井店／小幡店／小牧店／高館館店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田幡店／豊高店／豊田元町店／名駅本店／豊浦店／大山店／西東店／安城店／岡沢パールシティ店／香久山店／御高店／千音寺アズパーク店／弥野店／枇中店
オタッキー パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／高嶋橋店／六野町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アスティ店／千代田高店
おもちゃのデンマーク 江南店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE! 本店／東高寺店
ゲームステーション64ヒット
ゲーム演隊 稲沢店／小牧店／富田寺店／比良店
コンプマート 向山店／大須 メカタウン／大須 高1アメ横／稲田店／名古屋店
白高書房
スーパーランド
センキ 高館店
TVゲーム フジタ
TVシャック 刈谷店
高夢
トップカメラ 本店
ドリームランド 館高店
ハイパーファミコング 上和田店
ハロウィン 館区八館店
ビックガレージ 江館店
ビルフェロー 館田 サティ店
ファミーズ 共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多高倉店／当知店／半田インター店／半田新前店／富木高店／名港店／館海店
ファミコング 館田店
ファミコンスーパーZ
ファミコンランド 牛巻店／国本店／高高店／桜本店／高高小松店
ファンタジーワールド 西尾店
フェスタポート 館海店
フューチャーヒー 名古屋店
ボニーランド GAME CITY
MAG MART 中村本店／一宮店／一社店／江高店／高館寺店／桑川店／高京寺店／亀ノ水店／池下店／津島店／当知店／館西店／国張高店／平安通店／杁中店
マジカル 高川店／高港店／館館店
マジカルガーデン 館崎インター店／館館北店／刈谷店／楠店／中村店／東館店／高高通り店／館館ときわ通店／一野北店／館高店／江高店／港店／守山店／高日井店／高日寺店／石川橋店／町館店／平針店／高高店／高高店／高川店／高田246店／高店インター店／館西店／館店／東館店
マジカルステーション 鍋店／名野店／小牧店／高日店
マツナカ本店
メディアザウルス 大須店／中川店／一宮高士店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／メルサ店
Wonder GOO トヨタ店／幸田店
■岐阜県
エイテン 高山店／多治見インター店／東濃加茂店／鶴濃店／大垣ベルプラザ店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店／岐阜店／高館店
CDショップココナッツ
Gパワーズ かがしま店／岐阜店／岐阜北店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコンKids
ファミコン GP
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーほずみ店／大垣バイパス店
MAG MART 羽島店／館沼店／館南店／金高店／野良店／高店
マジカルガーデン 可児店／高橋北方店
マジカルステーション 土館店／各務原店／グロスアミュゼ店／マーゴ店
メディアザウルス 可児店
高コン 知多半田駅前店
■三重県
エイテン 津店／鈴鹿店／松阪店
ギガメディア 松阪店／学園前店
ゲーム野隆 白子店
コンプマート 四日市店
スーパーセンターBaX電気館 伊勢店／桑山店／久居店／館野店／志摩店／上野店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド 四日市一番店／四日市本店
ヒルフェロー 桑名 サティ店／津 サティ店
マジカルガーデン 生桑店／四日市店
マジカルステーション 館館店
Wonder GOO 名張店
■奈良県
ヒルフェロー 西和田サティ店
遊コン 南高店
Wonder GOO 香芝店
■和歌山県
キャッツアイ 高高店
スーパーセンターBaX館東館 串本店
TOY & HOBBY mimiY
ミノスケ 本店
■滋賀県
ウイステーション 館子山店／彦根店
ゲームステーションみずの
ゲームプラザ元気302 館田店
TVパニック BOOKBOX 高館川店
トイショップみずの
PAPYRUS 八日市店
ビルフェロー 館東サティ店
マジカルガーデン 館店
U☆BEAT タカノ店／館徳寺店
Wonder GOO 館高店
■京都府
あさだ
ザウルス 桂店／上賀茂店／常館店／太秦店／大野高店
タカラトーイ
ニュータイプ 大将高店
ハイパーニュータイプ 桂店／西館店／太秦店
ヒルフェロー 亀岡サティ店／向町店
ファミQ 城陽店／高田辺店
ファミコンクラブ ビ・トリーム
ファミザウルス 山科店
マジカルガーデン 野高川店
メディアショップギース 高院本店／野館天神駅館店／白梅町店
■石川県
GROOVE! 金沢有松店／金沢本店
COMG! 館野店／小松店
三共ショーシン もとまち店キッズランド
ファミーズ 館野店／井林店
■富山県
GROOVE! 富山館川店
ゲンキランド 魚津店／館羽店／天正寺店
三共ショーシン とやま本店ディスクピア／pitONE高館店 キッズランド／pitONE野山館店キッズランド
ハイパーゲンキランド 館田店
ファミコンスペースシャトル 館館店／砺波店／春田店／滑川店／館館店／小杉店／富山駅店／二口店
ファミコンボックス
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ アミ店／ピア店／ヘル店／パリオ店
サイト玩野店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
■大阪府
ヴイステーション 江坂店
GZファヨン
ギャングスター 蛍池店／館石店
近鉄野野店 阿倍野店
ゲーパラメッチャ あべのヘルタ店
ゲームショップ もあにぃ平野店
トイプラザ 光高池店
Toko なんばウオーク店
トラゴンワールトクラブ 駒川店／池宝店／高中店／九条店
ニンダヤ 館井寺店
ビルフェロー 高高城 サティ店
ファミコンショップイーグル 高大高店
ファミコンショップ どりーもらんど 桐川店／桃谷店
フェスタワールド 館館店
ホビーアイランド
ミノスケ 八尾店／高店／枚方店／和野府中店
ムーンベース 生野店
メークフレンドなかよし 九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY 江坂店
モンキーランド 牧野店
遊コン 館梱店／野瀬店／あびこ店／アルケミックス石高店
Wonder GOO 鳥高店
■兵庫県
ヴイステーション 三田店／高染店／東館古川店
クロヘェー 柄館店
ゲーマーズサポーターBUG 水野館店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ショイプラザ
トキドキ館館島 サンコートー店／西館店
トラゴンワールトクラブ 館古川店／高砂店／高館店／土山店／高塚口店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸高井店
ビルフェロー 甲高山手 サティ店
マックス 甲子園店
メディアCITY 芦屋店／王子公園店／湊館店／館宮店／野館店／野高之荘店／明石店／六甲店
メディオ 伊丹店
モーモーランド 館館店
高コン 加古川店／西明石店／塚口店／館高店／高路キャスパ店／館館駅前店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
■広島県
ゲームアーク 館店／三次店／松永店／高山店／館王店／竹原店／高広島店／尾道店／高山三之丸店／三原店
COMG! 高山館王店／本通店
ソフト&ソフト
はとや
館味王 安古市店
マジカルガーデン 呉店
マルチメディアコンビニエンス 井口店
遊コン 福山店
■岡山県
EVE 水高店
岡町メディオ!
コトモ館 トピア店
ベスト高館LIMB 高館本店
遊コン 中山下店／倉島店
遊プラザメディオ!
レガーロ! 津山店／館星店
Wonder GOO 妹尾店／館南店／笠倉敷店
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン 米子店
■島根県
ソフト館TOP
野コン 松江店
■山口県
COMG! 南高園店／高園店
マジカルステーション 山口大学前／山口大内店
■香川県
EVE 宇多津アリンア店
ヴイステーション 館高店
ゲームアーク 琴平店／高高寺店
Pボーイ 館川店／国分寺店
マジカルガーデン 館松大高店／館松OPA店
Wonder GOO 丸高店
■徳島県
ゲームショップニュースヒート
ソータショップ 徳高店
TVゲームランドセロ 徳高西店／高住店
ハイスコア 矢三店
■高知県
EVE 佐川店
マジカルガーデン 館高店
■愛媛県
EVE 高石井店
カワモト フジグラン店／館信店／大洲店／八館浜店
COMG! 松山高店
高屋こどもデパート 新居浜店
ベスト電器LIMB 松山本店
■福岡県
ヴイステーション 花高店／春日店／小館店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
沖牟田玩館(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
共和プランニング
高河高 前原店
ゲーム・ザ・モンスター 春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔猫 筑紫野店
COMG! 永犬丸店
ジャックス 三ヶ森店／安館山店／清水店
ジョイン 館訪野店／高木店
ソフトスタジオ
パルテック 小高店／小倉南店／高館店
ファミコンワールド 前原店
ブックステーション川館店
ベストビデオ 西高店 TVゲームコーナー
ベスト高館 福館店 TVゲームコーナー
ベスト高館LIMB 橋崎本店
マジカルガーデン 高船寺店
マジカルステーション 大善寺店／八女インター店
丸和行高サンバル
メディアナイン 城野店／高宮店／折尾駅前店／折尾本店
わんぱくこぞう 大川本店
■佐賀県
館河堂 野館店
マジカルガーデン 佐野北店／高佐賀店
BANS
ファミコンハウス 伊万館店／館島店／川西店／武館店
ファミコンワールド 唐津店
■長崎県
ウイステーション 長館諫早店
ウエスト 西有家店
SASEBO GAME西 ぴゅあ 本店／下京店／館浦店／大塔店／大野店
メディアクラブ 大村店
ファミコンハウス 館館公園通り店／西三城店
野ING 花丘店／京町店／館山店／大村店／大野店／野館店
■熊本県
ウイステーション 熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ No.1
寿屋本渡店 3Fスタジアム
サンライト 新外店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー 植手店
トムズクラブ 八代店／一の野店／山館店／浄行寺店／大津店／白山店
ベストソフトタウン 高市街店
マジカルステーション 玉名店
遊ING 館木店／長高店／浜線店
■大分県
JOY フレンド 高野店／府内店
ゲームミュージアム時野館
TVチャンプ 杵東店／森町店／宇佐店／大分店／高大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
トキハ
ベスト館京LIMB 大分店
■宮崎県
ウイステーション 館城店／日向店
おもしろランドキャンプ 延館店
シーカル宮館 住吉店
ベストソフトタウン 館館店
ベスト高京LIMB 日館店
■鹿児島県
ウイステーション 高高店
おもしろランドキャンプ 川内店／伊高高店／大口店／国分店／西店店／神田店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザウス 国分店
マリオの店 高園店／館駅店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店
TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE

全店

全店

全店

sunkus 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。プレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきます。

応募の締切
6月29日(金)消印有効

1.『HAPPY★LESSON』シングルCDセット

なんと8枚のシングルCDをセットにして1名にプレゼント。

1名様

2.『プリンセスメーカーコレクション』ソフト

名作『プリンセスメーカー』シリーズ2作が1本に。

3名様

3.『ヘビーメタル ジオマトリックス』ソフト

大人気のアメコミ『ヘビーメタル』をもとにした3Dゲームだ！

3名様

4.『SONIC ADVENTURE2』ソフト

ソニック誕生10周年の記念についに最新作が登場！

3名様

5.『ガイアマスター 決戦！世紀王伝説』ソフト

単なるボードゲームではない戦略性が魅了の作品。

3名様

6.『カルドセプト セカンド』ソフト

大人気ボードゲームの最新作がネット対応で帰ってきた。

3名様

4/13·27合併号の当選者【敬称略】

1.「ルームメイト」アートコレクション
北海道　川村将樹
埼玉県　高橋知士
愛媛県　竹田淳一

2.ドリームキャストカラオケ
東京都　田屋拓也
京都府　北川優一

3.「エクソダスギルティー ネオス」ソフト
山形県　滝沢　智
兵庫県　竹谷　剛
和歌山県　畑　宏史

4.「Pia♥キャロットへようこそ!!2.5」ソフト
埼玉県　池田　聖
東京都　北林　徹
愛知県　丹羽基晴

5.「PHANTASY STAR ONLINE Ver.2」ソフト
栃木県　梅本恭之
千葉県　増田　正
神奈川県　安川洋太

6.『バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王』ソフト
岩手県　小松山隆光
東京都　阿式亜美香
熊本県　坂口啓明

※プレゼントの発送は　発表後2〜3ヵ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC7月号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきます。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも)。

2 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも)。

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください。
1 小学4年生以下　2 小学5年生　3 小学6年生　4 中学1年生　5 中学2年生　6 中学3年生　7 高校1年生　8 高校2年生　9 高校3年生　10 浪人生　11 大学生　12 短大 専門学校生　13 会社員　14 公務員　15 自営業　16 主婦　17 フリーター　18 その他

4 あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1 ドリームキャスト　2 サターン　3 プレイステーション　4 PS one　5 ニンテンドウ64　6 スーパーファミコン　7 ファミリーコンピュータ　8 PCエンジン　9 メガドライブ　10 ゲームボーイ　11 ゲームボーイカラー　12 ゲームボーイアドバンス　13 ネオジオポケット　14 ネオジオポケットカラー　15 ワンダースワン　16 ワンダースワンカラー　17 パソコン　18 プレイステーション2　19 その他

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1 ドリームキャスト　2 ポケットステーション　3 PS one　4 ニンテンドウ64
5 ゲームボーイカラー　6 ネオジオポケットカラー　7 ワンダースワンカラー　8 プレイステーション2　9 ニンテンドーゲームキューブ　10 ゲームボーイアドバンス　11 Xbox
12 パソコン　13 とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1 ファミ通DC　2 週刊ファミ通　3 月刊ファミ通ブロス　4 アルカディア　5 Vジャンプ　6 ドリマガ　7 ゲーム批評　8 電撃王　9 コロコロコミック　10 その他

7 あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

9 いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

No.	記事	No.	記事
1	ファミ通DC EXPRESS	28	WE ARE DC SUPPDRTERS
2	ソフトランキング	29	ドリサポ
3	SEAMAN FILE	30	たたかえ!!　業界ゴロ
4	新作ゲームクロスレビュー	31	I ♥ DC
5	スーパーロボット大戦α for Dreamcast	32	ネット対応ソフトガイド
6	ダビつく 2	33	D-DIRECT通信
7	CAPCOM vs. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	34	myroomでホームページをつくっちゃおう！
8	PHANTASY STAR DNLINE Ver.2	35	うぇぶさいとなう
9	SDNIC ADVENTURE 2	36	格ゲー コロシアム
10	シェンムーII	37	サクラ大戦 3 〜巴里は燃えているか〜
11	Confidential Mission	38	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王
12	Candy Stripe 〜みならい天使〜	39	デスクリムゾンDX
13	DUTTRIGGER	40	稲越一之のゲーマー放浪記
14	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	41	ゲームクリエーターの妻の日記
15	対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ	42	ジョイポリス情報局
16	エルドラドゲート 第5巻	43	プレゼント
17	ヘビーメタル ジオマトリックス	44	Beyond the Revolution　革新の向こう側
18	ガイアマスター　決戦！　世紀王伝説	45	CRAZY TAXI 2
19	メカトロ研究開発部のすべて	46	セガガカ
20	ガンダム バトルオンライン	47	エクソダスギルティー ネオス
21	こみっくパーティー	48	HI-TECH ARCADE WORLD
22	火焔聖母〜The Virgin on Megiddo〜	49	バーチャファイター 4 YDU
23	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5	50	SEGA CONSUMER HISTORY
24	ミス・ムーンライト	51	カルドセプト セカンド
25	プリンセスメーカーコレクション	52	櫻新報
26	クレオパトラ フォーチュン	53	Pickup New Release
27	ウガ対談	54	Software Schedule

どうもありがとうございました。
※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

革新の向こう側

Beyond the Revolution

Special Talk Live

ファミ通ドリームキャスト Talk Live! in 東京から

ドリームキャストという大きな支点を中心にゲームは大きく展開し、大きく変貌してきた。
そして、ドリームキャストの生産中止という激変の時を迎え、これまでの変革の波はどうなっていくのか?
ゲーム界の重鎮遠藤雅伸、セガのキーマン中裕司、久々に登場の飯野賢治、マイペースの鈴木英夫、業界のトリックスター西健一の5人によるバトルロワイヤル。
21世紀のゲーム論はここから始まる!
4月7日、編集部のある東京、三軒茶屋のエンターブレイン大会議室にて収録。

西 健一 Kenichi Nishi

飯野賢治 Kenji Eno

鈴木英夫 Hideo Suzuki

遠藤雅伸 Masanobu Endoh

中 裕司 Yuji Naka

革新の向こう側
Beyond the Revolution

西●スキップの西です。最近は、ゲーム機じゃなくてパソコンで作りたいと思い始めたんですよ。ゲーム機のソフトって1年、2年かけてバーンと出して、あと手を加えることができないじゃないですか。出したら終わりでしょ。その点、パソコンだとバージョンアップができるから。

鈴木●大宮ソフトの鈴木といいます。『カルドセプト』というタイトルをここしばらくやっておりまして、近況ということになると、いま『カルドセプト』のドリームキャスト版のちょうど追い込みで、こう話しながらも頭の中ではあそこにバグがないかとか、あそこは大丈夫だろうかということがぐるぐる渦巻いている状態です。

遠藤●ゲームスタジオの遠藤です。近況の中でトピックスとしては、ゲームボーイで『DT』っていう作品を作ったんですが、これは史上かつてない容量を確保させてもらって、実質上僕はゲームだと思っていないんですが、カードを使ったお話というか、世界観の提供ということをメインに考えています。世界観は明らかに濃いです。すべてをゲームの中で語ることはできないので、バックグラウンドのほうは、公式サイトのほうで展開するというやりかたで。

中●ソニックチームの中裕司です。先週（3月29日）、とってもうれしいことに（『ファンタシースターオンライン』が）日本ゲーム大賞をいただきまして、本当にありがとうございます。かなり意外でしたけども、ありがとうございます。

西●今日のテーマが"新しいおもしろさ"ってことなんですけども、『ファンタシースターオンライン』ってすごいですよね。

中●ありがとうございます。

飯野●僕、いま近況報告できないんですよ（笑）。完全に秘密と言われているんで。僕らは1年半もゲーム作ってないんですよね、気がつけば。最近何をしてるかって、仕事をしてますよ。でも、言えないんですよ。ゲームとかだったら僕がやっているから僕の判断で言えるんだけど、いまの仕事は言えないんだよね。スーパーワープというのを去年作ってから、本当はパソコンとか使っておもしろいコミュニケーションソフトを作ろうと思ってたんですけど、たとえばちょっとおもしろいメーカーとか……言えない、やっぱり。う〜ん、もうあとちょっと、夏ぐらいに記者発表すると思うんですよ。だからそんときに言いますけど、基本的にゲームじゃないんですよね。エンターテインメントですね。でも、ゲームもできる。難しいなあ。そうそう誤解されるんですけど、僕はゲームを作るのをやめたわけじゃなくて、ゲーム業界はやめたけど、ゲームはやめてないんですよ。そこが違う。

5年後に出てくるゲームって、好きなやつが命をかけて作ったやつだと思う。

西 健一 にし けんいち

スキップ●ディレクター

1967年生まれ。東京都出身。スキップはラブデリックから社名変更。作品はプレイステーション版で『moon』、2000年11月にドリームキャスト版で坂本龍一氏と『L.O.L』を発表。テキストレスのゲームに挑戦した作品。彼の作品のちょっとあまのじゃく的なアプローチが新鮮。最近は、ちょっと変わったパソコン版のコミュニケーションソフトのサンプルを制作中。

星に住む単なる生物として生きて行く自分。テキストレスで、物語の進行も気持ちもすべて音やしぐさ表現される不思議な作品。地球が開拓のために送り込んだロボットのハルミとの葛藤の物語。タイトルの『Lack of love』とは？

改めて"ゲームの新しさ"を考える

西●新しいっていうのはそれだけでもおもしろい。たとえば『マトリックス』なんて、見せかたがちょっと新しくなっただけですごくおもしろくなる。でも、作るためのプレゼンテーションが難しい。僕の中にはイメージがあるから相手に聞かせるじゃないですか、こうこうこういう感じなんですけど、って。僕のプレゼンテーションがへただってこともあるかもしれないんですけど、ほかに比較するものがないものを人に伝えようとすることのたいへんさっていうのはありますね。

鈴木●僕の場合、新しいおもしろさってなんぞや、って聞かれると非常につらい。自分の自我に関わるぐらいの話になって。あえてアンチの立場で言うと、ゲームの本当のおもしろさ、ゲーム固有のおもしろさっていうのは、パーソナルコンピューターが作られてからバタバタとできたコンピューターゲームの、いくつかのドラマツルギーのゲーム版みたいなやつ。それが何パターンかあって、本質的なゲームのおもしろさって、それ以降はそんなに発見されていないと思うんですね。10数個しかない。みなさんはきっと新しいおもしろさを追求されていると思うので、逆にアンチテーゼとして、話を盛り上げようとしてこういうふうに言ってみたんですけど。

遠藤●と言いながら『カルドセプト』ってネットワーク対応でしょ。

鈴木●そうなんですよね。

遠藤●そういう点ではちゃんと追求してるじゃないですか。ハードが変われば、新しいおもしろさが出てくる可能性はあるよね。でも、（キャラクターのグラフィックの）血管が浮き出ているからスゴイはないよね。それでゲームがおもしろくなる、はないだろうなあ、と最近思いました。そんなことよりフレームレート60を守れよ。それってアクションゲームの基本だよ、って実感として感じます。『ソニック』なんか速さを表現するために、フレームレートを守って初めて速さが表現できたりするんで、そのへんの体感の部分っていうのは、

興奮できればいいんですよね。でも、いまはそれがなくなって来てる。

飯野賢治 いいの けんじ

スーパーワープ●代表取締役

1970年生まれ。東京都出身。1994年ワープを設立。制作した『Dの食卓』は、マルチメディア・通産大臣賞を受賞。『エネミー・ゼロ（E0）』、『リアルサウンド〜風のリグレット〜』、『D2』を制作。2000年に社名をスーパーワープに変更。業界の風雲児らしく、今度も人とは違った、エッジなものを制作中とか。ユーザーの前に出るのは久しぶり。

スーパーワープの最新情報はこのホームページで。ただし、ドリームキャストで見るのは残念だけどムリ。最新技術使用のためパソコンからね。飯野賢治氏の日記もある。http://www.superwarp.co.jp/

Glossary

『マトリックス』
ラリー&アンディ・ウォシャウスキーの兄弟が脚本、監督、製作総指揮を行った映画。キアヌ・リーブス主演。超スローモーション映像で弾丸を避けるアクションなどCGを駆使したまったく新しい映像表現が話題になり、まさに社会現象にまでなった。

ドラマツルギー
もとは演劇、戯曲に関する理論だが、現在では演劇論や作劇法の意味で使われることが多い。この場合は、アクション、RPGなどそれぞれのジャンルでのおもしろさの基本形、装飾を取り去った原型のことをドラマツルギーと呼んでいる。

フレームレート
動画を表現する場合に、1秒間に何コマで表現しているかをフレームレートという。ドリームキャストは高密度の3DCGを60フレームで表現する力があるが、そのほかの処理を並行して進めるためなめらかな表現をするのに余裕を持たせることも必要になってくる。

大川功（おおかわいさお）
2001年3月16日、心不全のため永眠したセガの元会長兼社長。大正15年大阪に生まれ、現在のCSKの前身であるコンピューターサービス（株）を昭和43年に設立。ベンチャーの草分けとして手腕を発揮、昭和59年にはセガ・エンタープライゼス（現セガ）

どう考えても描画がいくらきれいでもフレームレートが落ちたらそれだけでつまんない。

中●60フレームで回すっていうのは、僕もこだわっているほうなんですけど、ちょうど『ソニックアドベンチャー2』が、きのう（4月6日）発売の週刊ファミ通で、価格とか、発売日とかが発表になったんですけど、前作の『ソニックアドベンチャー』が立ち上げの瞬間には無理やりでもラウンチ（ドリームキャストの発売日）に間に合わせよう、ってことで作っていて。で、発表会のステージ上でやった『ソニック』自体は60フレームで回ってたんですよ、実機で。だけど調整しているうちに、どう考えても回りきらない、というので泣く泣く30に落として。今回、約2年ぐらいその時からたってますけど、『ソニックアドベンチャー2』はなんとか60フレームで回そうということで、一生懸命やってます。

飯野●いつ出るの?

中●6月23日発売。ソニックはちょうど10周年なんですよ。1991年の6月23日にアメリカで発売して、それに合わせてちょうど10年目。今年は記念すべき年、というか僕も年をとったなあ、なんて思う（笑）。10年か、ソニックを出してから10年だよね。感慨深いものがあるんですけど。でも最近60フレーム、絶対必要だなあと僕も遠藤さんと同じように思うんですけど、いまのゲームが2Dから3Dに変わってきて、3D酔いっていうのが起こってきた。で、これをどう軽減するかということで、いろんな実験とかくり返しながら、カメラワークを変えてとか、いろいろやるんですけど、なかなか60フレームで酔わないようにするのは難しくてね。『ファンタシースターオンライン』は、あれは30フレームで回っているんですけど、3D酔いする人でも酔わないようにって、いかにカメラをゆっくり動かすかとか、歩きもゆっくりしてとか、というところであのへんのスピードが構築されているんですよ。60フレームでも酔わなくてすむようにっていうのは、まだまだ大きな課題ですね。まったく酔わないようにできるはずなんですよ。

ネットワークにかけた遺志をどう継いでいくか

中●"新しいおもしろさ"ってことになると、僕的にはドリームキャストが出てから『サンバDEアミーゴ』を作って、身体を動かしてみるのがいいのか、とかネットワークをやってみるのがいいのか、またものすごく模索している。時代の流れの中ででどういうものがいいか、っていうところを瞬時に判断できて出せたのが勝つのかなあ、という気もしてますね。ネットワークは本当に大川の夢だった、というか、ネットワークにすべてをかけていくということで、なんと個人資産の中からざっと2000億円前後のお金を出している。それをドリームキャストのネットワークにかけてくれた。僕も、モデムをどうしてもつけてくれっていうことで、すごく騒いでですね、最後の最後のラスト1ヵ月まえぐらいまで、まだつかない、って言っているのを、「いや、つけよう」と、最終的に大川の判断でついたんです。そういった意味もあって、僕たちはドリームキャストが出る瞬間に"ゲームの新しさ"っていうことでネットワークゲームをなんとか出したい、という思いがあった。でも、せっかくモデムをつけてもらったのに開発期間が短くて、オンラインで動いているのが作れていない。ということで、それで一生懸命ネットワークというものを勉強して。ただ、まだまだネットワークというのは難しくて、日々みんなで頭をかかえてます。ゲームを出したにかかわらず終わりがないんですね。誰も休んでない状態で延々と作業と仕事が続いている。はたしてこれはいいんだろうか、っていうものすごくみんなで疑問に感じつつやってきたわけだから。日本ゲーム大賞では、きっとニューウェーブ賞ぐらいは取れるんじゃないかという軽い気持ちで会場に行ったんですけど、なんと驚くことに大作RPGがたくさん出た中で『ファンタシースターオンライン』が受賞させていただいて本当にうれしかった。本当は大川に知らせると、いちばん喜んだろうなと思って。いま実際にもらったトロフィーは大川の霊前の前に飾ってあります。もう本当に大川が亡くなってから、いろいろ考えることがあって……。ある意味ドリームキャストは終わっちゃいますけど、ものすごく華々しく終わっていっているなあ、と。いままでなくなっていったゲーム機っていっぱいあるんですけど、こんなに売り切れていてない、っていう状態って初めてだと思う。そんななかで僕自身は新しい『ファンタシースターオンラインVer.2』と『ソニックアドベンチャー2』もやってますし、ドリームキャストをがんばっています。ドリームキャストを持たれている方たちは、本当にすごい機械にめぐり会えているんじゃないかと思いますね。

ゲームの芯になるおもしろさ、ドラマツルギーはじつは10数個しかない。

鈴木英夫 すずき ひでお

大宮ソフト●取締役社長

1965年生まれ。静岡県出身。1993年に独立して『ロードモナーク～とことん戦闘伝説～』を制作。サターンユーザーには忘れられない名作『カルドセプト』はシリーズとして各機種にてリリースされ、多くのファンを得る。通信対応のドリームキャスト版の最新作『カルドセプト　セカンド』を7月に発売予定。小人数での職人的ゲーム作りに定評あり。

カードゲームの王道を行くシリーズの最新作、『カルドセプト　セカンド』。加藤直之氏らによる美しいイラストのカードを、通信を利用して対戦。各パラメーターと通信による検証に時間をかけて制作中。ファンの期待大。

ゲーム業界の構造改革は成功するか?

飯野●"新しいおもしろさ"ということ、べつになくてもいいな、という気もしているんですけどね。興奮すればいいんですよね、僕は。瞬間的な興奮だったりとか、けっこう長いことそこに、突っ込んでいっちゃうような興奮っていろいろあるんですけど、そういうのがなくなって来ているかな、て気がして。それがいろいろ理由が考え

取締役会長に就任。ドリームキャストの拡大に注力し、ドリームキャスト生産中止を決めた今年1月には、私財850億円をセガに寄贈して戦略立て直しを支援していた。

Vシネマ
劇場公開を目的とせず、ビデオの販売での収入を目的とした映画の総称。低予算だが、携わっている人たちのテンションは高く、日本映画の特異分野を形成している。ハズレ10本のうちに傑作1本を探すくらいの心意気で見るのがVシネマの正しい見かた。

象印のポット
NTTDoCoMoの携帯電話とDoPa網を使用してお年寄りのポット利用状況を遠隔地から監視できる"みまもりほっとらいんi-pot"のこと。DoPa網を使うことにより月額3000円という定額で利用できるのがミソ。詳しい内容は、http://www.mimamori.net/で。

エッジ
カオスはそのままでは何も生み出さない。逆に、完全にスタティックなところからも何も生まれない。カオスがある規則性を持ち始めるところをカオスの縁（フチ）という。人類はこの切り立った縁の上を歩いている。英語でedge。cutting-edgeは最先端の意味。

そんなことよりフレームレート60を守れよ。アクションゲームの基本だよ。

遠藤雅伸
えんどう まさのぶ

ゲームスタジオ ● 代表取締役

1959年生まれ。東京都出身。1982年アーケートゲーム「ゼビウス」を発表。社会現象となる。その後「ドルアーガの塔」などを発表後、ナムコから独立、ゲームスタジオを設立。5月25日には、ゲームボーイ版の意欲作「OT Lords of Genomes」が発売されたばかり。最近は、iアプリにも興味津々らしい。つねに好奇心を発揮。今回は、みんなのまとめ役。

バリバリのカードゲームにストーリーや謎解きもあり、またカードの種類も200以上と大ボリューム。登場人物のキャラクターもかなり魅力的。タイトルの「OT Lords of Genomes」どおりゲノムが鍵となるストーリー。

革新の向こう側 Beyond the Revolution

Special Talk Live

られるんですけどね。ハードの性能がこんだけ上がって、ソフトの値段は昔に比べて落ちているわけで、作るほうからすればたいへんだということもあるし、あとデバイスがあんまり進化がないかな。べつに複雑になればいいなんてちっとも思ってないですけど、もうちょっと極めてもいいかな、と。任天堂のファミコンの単純十字キーも、もうちょっと労力をかけてがんばればさらにもっといいものが作れただろうし、たとえばマイクが出たら『シーマン』があったように、ガンコンがあったらあのゲーム、釣りコンあったらあのゲームっていう具合にね。

西● 今日来るときに考えてたのは、本当に不景気っていうか、ゲーム業界きびしいじゃないですか。逆にいいことだなあ、とポジティブにとらえようという気に最近なってきて。ものごとって適正ってことがあるじゃないですか。ゲームボーイアドバンスしか存在しない世の中って適正なのかって、ゲームキューブもあってもいいですよ、っていうのが適正なのかもしれないし、ドリームキャストもPS2もあるのが適正かもしれないし、まずハードが何種類ぐらいあるのか、適正ってありますよね。その国とか時代とか、人口とかその経済力とかでね。そのハードが何種類あるかという適正もあれば、そのハードに対して年に何本ソフトが供給されるのかっていう適正とかもあるじゃないですか。最近、日本映画をやっている人としゃべってたら、言われてわかったんだけど、日本映画をやっている連中って本当に金がなくってVシネマって撮るのは1本2000万とかで全部撮って当たり前のような世界なんですよ。そういうところでずーっとやってきたやつっていうのは、そん中でどうやって生き残っていくかということに対してすごくアグレッシブに物事をとらえようと。前向きで。

飯野● なるほど。よくわかったようなわかんないような。

西● よくわかんないけど（笑）。作る側っていうのも再編成されるじゃないですか。それはすごくいいことだな、と。適正というところにちゃんと戻っていってくれれば、もう少しちゃんと勢いが出てくる。こなれるっていうか1回きびしいところを通って、もう1回這い上がって来たものは強いですからね。ここを通っていくと、あと3年後とか5年後に出てくるゲームって、本当にゲームを好きなやつが命をかけて作っているものしか出ていかなくなる。

鈴木● さきのことと経済のことをいっしょに話すと、なんとなく先行きが心配だ、という話にどうしてもなっちゃうと思うんだけど。セガも、なんだこの企画は、というような企画に対してサードパーティーにお金を出して作らせていたりとか、ソニーがハードを立ち上げたときにとにかくタイトル数を揃えなくっちゃというので、お金をバンバン出したりとか。そういう意味でいうと太っ腹な人ってゲーム業界にいたんですけど、セガさんも現在ソフトベンダーやられてますし、ソニーさんとかも自分たちでヒットタイトルを持っているという状況なんで、べつにそんなに大金を積んで怪しいクリエーターに作ってもらわなくていいわい、というムードになっている。だからいまチャレンジングなポジションで仕事をされている方は、そのポジションをよりキープして、ゲームのテリトリーを広げるようにがんばっていただきたいと思います。そういうことができるという権利というか資格というかは、ポッとゲームやってますぐらいの状態だとできないものなんで、すごい重要なものだと僕は思うんで、もっともっと広げていただきたいなあ、と思ってます。

遠藤● ゲームって新しいものを作りたければ、海のものとも山のものともわからないような若造に大金を投入して、作らなければならないっていうのが事実なわけで、そういう点では、やっぱり投資家というかそういうのが確かに必要なんだよね。新しいゲームを見たい、新しいゲームに対して投資をしたいという人はまだゼロになってはないので、いかにそういう人たちの信頼を勝ち得るかという部分に関して、やっぱり若い人たちって十分な仕事ができてないなあ、自分をプレゼンするする力ってまだまだ足りないなあ、というのがあるのも実状だね。

つぎのプラットフォームは炊飯器?!

飯野● ネットワークのこと、僕はいまやっているんで言うと、たとえば今度有線の100メガのやつがくるじゃないですか。100メガは速いですよ、本当。びっくりするぐらい。数秒だよね。そういう環境でできることってじつはあんのかな、って最近思ってて。何かっていうと、ユーザーどうしで方向キーとかボタンを押した情報だけじゃなくて、もうちょっと大きいものを交換し合えるわけですよ。それと、ゲーム機やパソコンとかじゃなくてもできるゲームを作ってみたいなと思っていて。そのうちのひとつが、いまやっている仕事なんです。それは世の中に100万台ぐらいあって、ゲームができるなんて誰も思ってない。

中● 炊飯器とかですか?

飯野● ああ、当てないで（笑）。

中● 炊飯器にSH4が乗ってたりするからね。ドリームキャストといっしょ（笑）。

飯野● いっしょ、いっしょ。ポットもドリームキャストといっしょなんだよね。ところで象印のポットもすごくない? 老人のさ。知ってる? ポットを老人が押すじゃない、こうやって。あれって何が入っているのかな。PHS? 何かわかんないけど電波が出るものが入っていて、老人がさ、いっぱいお茶飲むじゃない。だからあんまり押さなくなると老人が倒れているんじゃないかということになるわけ。久しぶりにびっくりした。そういう使いかたってあると思う。僕がいまやっているのがそれと似ているんですけど、たとえば、世の中の街にいっぱいあるものっていろいろあって、そこがなんかのサーバーだったり、アンテナがあ

新しいハードを僕は絶対やってみたいと思います。いつかその時が来たら。

中 裕司
なか ゆうじ

ソニックチーム ● 代表取締役社長

1965年生まれ。大阪府出身。2000年7月1日にセガ・エン[illegible]ープライセスから分社したソニックチームの社長に就任。[illegible]セガの顔である「ソニック」シリーズがあまりにも有名[illegible]生誕10周年。最近は、「サンバDEアミーゴ」、「チュー[illegible]ケット!」、「ファンタシースターオンライン」（第5回日本[illegible]賞受賞）のヒット作をプロデュース。

IT革命なんて、口で言うより実行、とばかりに制作、発売され、いまでは世界中で26万人以上（4月30日現在）のユーザーがプレイしている「ファンタシースターオンライン」。この「Ver.2」は6月7日発売予定。さらに大ヒットの予感。

オレにもしゃべらせろ！ in 東京

今回のトークライブは、多彩な顔ぶれとなった。正式に決まってお知らせしたのは直前だったのにもかかわらず、会場はまさに椅子をあちこちからかき集めなくてはならないほどの大盛況。久々の飯野節炸裂（使えない部分で6ページ分くらいしゃべってくれた）にも盛り上がっていた。埼玉の新井さん（写真下）から出た「クリエーターから見たすごいゲームとは?」という質問にはパネラーも盛り上がり、ゲームショウに出てたPS2版の『蚊』（SCEから夏発売予定。蚊になって血を吸うゲーム。誰もが考えるが、とうとう実践してしまった!）とPS2版『鉄1（てつワン）〜電車でバトル!〜』（シスコンエンタテイメントから夏発売予定。電車のレースゲーム?!）が話題の中心に。「複線でドリフトすんだよ!」（遠藤）と興奮気味に語ってくれた。

ったり、そこにデータが集められたりとか、自分がそこを通ることによって、そこから声を掛けられたりとか、よく考えたらいろんなものができるのかな、と思ってる。たぶん、僕らってシステムをちゃんと理解して、そのうえでこういう遊びがあるんじゃないかとか、こういう落としどころがあるんじゃないかとか、考えるのが優秀だと思うんですね。あっと驚くようなシステムの遊びを作れるかもしれない。で、話変わるけどセガがゲームのハードから撤退したことは、僕はじつはすごく残念。僕はね、セガは絶対もう1回作ると思うんですよ、ハードウェアを。でも、それはいま思うようなゲーム機とまったく違うハードなんですよ。いまのと違うことをセガはきっとやりたくなるだろうし、それがたぶん新しいゲームなんだと思うし、僕らには考えられないことだと思う。そういうのを作るためにたぶん1回離れているような気がするんですよね。でね、10年に1度くらい新しいものが必要とされるときが来ると思うんだよね。そんときにセガがエッジなものを出していくのかなあと思うし、そういうエッジなものをつねに続けていくっていうのがセガの仕事だと思うんだよね。だからセガの判断としてはかっこいいし、エッジな判断をしている気がする。

遠藤●僕も思うんだけど、セガは必ずや、いずれ新しいハードウェアを出すだろうなあ、と思う部分もあって。

中●遠藤さんがいうように"セガ"ですよね。いまは体力を貯えつつあって、必ずやドリームキャスト2なり、新しいハードなり僕は絶対やってみたいと思いますんで、いつかそのときが来るのを心待ちにしていただければと思います。

Talk Live! 担当者あと書き

Hisato Kato
ライター
加藤久人

創刊2号での中裕司、水口哲也、斉藤由多加、岡本吉起の4氏と原宿のバーで行った座談会が懐かしく思い出される。その後22回のトークライブで扱ってきたのは一貫して"ゲームの革新"だった。参加してくださったクリエーターのみなさんの協力もあり、この分野では世界でも最先端の言葉たちを収めることができたと思う。これらの言葉はドリームキャストのゲームの先進性とシンクロできたのではないかと自負している。

Kitane Noriko
編集部担当
北根紀子

ゲーム雑誌はゲームの内容だけをお知らせしていていいのかな、という気がして読者の方の中から将来のクリエーターを輩出したり、制作現場の根本的な問題をきちんと考えて自問自答したり、そんなことができたらと企画した。担当としては、会場、乗り物、宿の手配、対談の進行作りにと意外にしんどかった。なんといってもわがままなクリエーターさんの突然の予定変更。それに対応してくださった方。ありがとうございました。

History of "Talk Live!"

"Talk Live!"を始めてちょうど2年。ドリームキャストに限定せず、ゲームが好きで、愛して作り続けている人々の挑戦を、みなさんに紹介し、作り手と受け手が直接顔を合わせるチャンスを、という思いでスタートしました。実際には、顔は知っていても話すのは初めてというゲストばかりで、この"Talk Live!"から、個人的にも話すようになり、仕事もいっしょにすることになったクリエーターの人もいます。それにしても、ずいぶんいろんなことをテーマにして来ました。たまにはバックナンバーなど読み返してみるのも一興かと。

①101万台からのスタートダッシュ!
内容：ドリームキャストの販売台数が100万台突破したとの発表を受けて。プレ・トークライブとしてスタート。会場は東京・初台のアスキー大会議室。
ゲスト：飯野賢治×飯田和敏×竹崎忠×浜村通信　掲載：1999年6月号掲載

②ニューエイジ・ゲームクリエーターが語るゲームの"革新"
内容：新しい空気をゲーム業界に吹き込む3人の考えていることは?　東京で収録。
ゲスト：飯野賢治×斎藤由多加×西健一　掲載：1999年7月号掲載

③セガ新展開：クリエーター公開討論
内容：1999年6月に行われたセガの発表会を受けて、期待やいろんなことを語る。『ワールドネバーランド』の通信デモも行う。福岡にて収録。
ゲスト：宮崎慈彦×古代祐三×川上量生　掲載：1999年8月号掲載

④ゲーム作りにシステムなんて、あり得ない
内容：ゲームの作りかたなんて決まってない。新しいことをやっている以上、そんなことは考えられない。札幌で収録。
ゲスト：水口哲也、西健一　掲載　1999年9月号掲載

⑤たのしいつうしん
内容：『ドリームパスポート』、ネットワーク、『あつまれ!ぐるぐる温泉』をデモしながら、その楽しさを作り手から伝授。東京にて収録。
ゲスト：川上量生×瓜生貴士×河野真太郎　掲載：1999年10月号掲載

⑥創造の現場主義
内容：物作りは、やっぱり現場のもの。いろんなことは机の上では生まれない。現場の本音が楽しい対談。名古屋にて収録。
ゲスト：小島秀夫×西健一　掲載：1999年11月号掲載

⑦自分にしか作れないもの
内容：独自路線で行くふたりの不思議な打ち明け話。大阪にて収録。
ゲスト：飯田和敏×牧野幸文　掲載　1999年12月号掲載

⑧ふたつのデザイン
内容：『チューチューロケット!』を入社半年で発売させた新人栢さんと語る遊びのデザイン（ルール作り）と画面上での（ゲーム）デザイン。神戸にて収録。
ゲスト：飯田和敏×栢孝文　掲載　2000年2月号掲載

⑨ゲーセンのトポロジー
内容：ゲーセンでしか楽しめないことを追求。いかにお客の心をつかむか。明るいゲーセン論。東京にて収録。
ゲスト：新井健二×菅野雅二　掲載：2000年3月号掲載

⑩ゲームの夢、夢のゲーム
内容：若いと言われた飯野氏もすでに30。石川氏は25歳。次世代到来。広島にて収録。
ゲスト：石川修一×飯野賢治　掲載：2000年4月号掲載

⑪ゲームの本質とパッケージとしての"バランス"
内容：作品と商品のあいだで揺れるもの。福岡にて収録。
ゲスト：黒田慶実×西健一　掲載2000年4月14日号掲載

⑫ゲームの温故知新
内容：『ハイドライド』vs.『ドルアーガの塔』。当時を振り返りつつもいまだから言えることや、シンプル・イズ・ベストの話。仙台にて収録。
ゲスト：内藤時浩×遠藤雅伸　掲載：2000年6月16日号掲載

⑬ネット社会の"ふつうの生活"
内容：マナーやルールの問題でネットワークを敬遠している人へ、もっとネットを楽しみましょう、と。名古屋にて収録。
ゲスト：高橋ピョン太×瓜生貴士　掲載：2000年7月14日号掲載

⑭ネットワークゲームのらせん構造
内容：ネットワークゲームはプログラム的にも、サービス的にも用意することが多くてたいへん、仕事に終わりがないのもさらにたいへん、というお話。札幌にて収録。
ゲスト：船水紀孝×中裕司　掲載　2000年8月11・25日合併号掲載

⑮RPGの統一理論
内容：RPGの決まりごとや、シリーズ化にセオリーはあるかを検証。東京にて収録。
ゲスト：大場規勝×宮路武　掲載：2000年9月15日号掲載

⑯ゲームの因数分解
内容：音楽は短いフレーズのくり返し、アクションは飛ぶ、撃る、などのシンプルな動詞で決まるなど、プレイヤーのはまる部分の本質を語る。大阪にて収録。
ゲスト：石川修一×遠藤雅伸　掲載　2000年10月27日号掲載

⑰21世紀を目前にお疲れのゲームを語ろう
内容：ゲームは引きこもってやるもの、少し衰退気味のゲーム業界だけど、余計な人がいなくなって好きな人だけ残って、それが自然。横浜で収録。
ゲスト：飯田和敏×西健一　掲載　2000年11月24日号掲載

⑱女性が語るプロデューサーのお仕事
内容：どーもくんのCMを制作している松本さんを迎え、けっきょくは好きな仕事をしているし、迷いもない。最近女性進出めざましい話。神戸にて収録。
ゲスト：小玉理恵子×松本紀子　掲載：2000年12月22日号掲載

⑲特別企画：ゲーム・クリエーター4人がとことんまで語り尽くした日
内容：もっとおもしろい奇抜なゲームが生まれてくる土壌が欲しい。未来のために6時間も語ったことは?　金沢にて収録。
ゲスト：水口哲也×西健一×牧野幸文×斎藤由多加　掲載2001年2月9日号掲載

⑳僕らの徒然ゲーム論
内容：パソコン時代から苦労してゲームを作ってきた内藤氏、ある程度開発環境のあるいまという時代に、たったひとりで会社にしてゲームを作った服部氏との時代の変化。東京にて収録。
ゲスト：内藤時浩×服部博文　掲載2001年3月16日号掲載

㉑偶然と必然のゲーム作法、RPGの場合
内容：ひらめきからシナリオを書き始める西氏と効率よくよいゲームを作ろうと考える飯氏の対極の考え。広島で収録。
ゲスト：飯淳×西健一　掲載　2001年4月13・27日合併号掲載

㉒革新の向こう側
内容：新しいこと、人と違うこと、求められていること、やってみたいこと。ゲームクリエーターとしての試みの裏話。東京にて収録。
ゲスト：飯野賢治×西健一×鈴木英夫×中裕司×遠藤雅伸　掲載2001年7月号掲載

攻略

ふたつのマップはとことん奥が深く、ミニゲーム集はやりごたえ満点!

発売日	5月31日発売予定
ジャンル	ドライビングアクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	20ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ヒットメーカー
通信機能	対応（内容未定）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

まずは『クレタク2』必須のテクニックを覚えよう!!

『クレタク2』を楽しく遊ぶために、必須の基本テクニックが存在する。それが以下に紹介する3つだ。どれも重要なので、必ずマスターしておこう。

基本テク 1 クレイジーダッシュ

操作方法 **アクセル**と**ブレーキ**を離した状態で、**Dギア**に入れ、その直後に**アクセル**を入れる

発進するときに使う、もっとも使用頻度の高いテクニックがこのクレイジーダッシュだ。クルマに激突してスピードダウンした場合にも、もちろん有効。ホッピングの着地後に使うと立て直しやすい、という裏技もある。

⬆基本にして必須のクレイジーダッシュ。なんとしてもこれだけはできるようにしておこう。

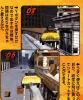
基本テク 2 クレイジーホップ

操作方法 停止中や走行中に**Yボタン**を押す（停止中はほとんどジャンプしない）

Yボタンを押すことで車体が浮き上がり、ホップする。Yボタンを長く押せばホップの距離と高さは、やや長くなるので覚えておこう。クレイジーホップを使いこなせば、ビルの屋上に昇ったり、道路に飛び移ったりしてショートカットが可能になる。意味なくホップすると事故のもとなのでほどほどに。

➡Yボタンを押すだけなので出すのは簡単。問題は走りながらちゃんと使えるかだ。

⬅うまく使えばこのとおり、段差に飛び乗ってショートカットすることができる。

基本テク 3 クレイジードリフト

操作方法 走行中に一度**Rギア**に入れ、すぐさま**Dギア**にし、そのままの状態で**ハンドル**を切る

急カーブを曲がるのに威力を発揮するドリフトテクニック。直角のカーブが多い場所では重宝する。RギアからDギアへの移行はボタンを滑らすように瞬時に行うのがコツだ。また、発進時に使うと、その場で車体の向きを好きな方向に変えられる。これは客を乗せたとき、反対方向だった場合に非常に役立つ。

➡停車するときもドリフトで向きを変え、そのまま建物に横からぶつけると早く止まれる。

⬅乗せる客が反対方向のときは、止まった状態でドリフト。その場で向きを変えられる。

クレイジーピラミッドで覚えたテクニックに磨きをかけろ!!

クレイジーピラミッドはそれだけでも十分に楽しめる内容になっている。しかしそれ以上に、楽しみながら『クレタク2』に必須なテクニックをマスターできるのが魅力的だ。いきなり街にくり出す自信がなかったら、こちらからチャレンジするのがいいだろう。

各ミニゲームはそれぞれノルマがあり、それを達成すればクリアーとなる。もしノルマが達成できなかったら、ミニゲームの選択画面でスタートボタンを押してみよう。すると選ぼうとしているミニゲームへの簡単なアドバイスが右のウインドーの中に表示される。

ミニゲームは最初、5-1から5-5まで5つ存在する。それぞれをクリアーしていくと、さらに上の段に4-1から4-4までのミニゲームが出現する。今回は下の2段、計9ゲームを紹介していこう。ここではノルマタイム、目標タイムのほかに、編集部の記録も掲載してみた。軽くノルマを突破してしまった人は、編集部の記録にも挑戦してみよう。

ちなみに、最下層の5の段をすべてクリアーするとAROUND APPLEのマップが、4の段をすべてクリアーするとSMALL APPLEのマップが出現するぞ。これはやるしかないね!

ナイスプレイは保存可能

最初から表示されている目標スコアをクリアーすれば、そのプレイをファイルにして保存することができる。

←目標スコアを越えてトップになった場合のみプレイが保存可能だ。友人に驚異のプレイを見せびらかそう。

まずは序盤、9つのミニゲームを紹介! 編集部スコアを抜け!!

5-1 CRAZY JUMP

加速をつけて一気に飛び出そう。クレイジーダッシュが必須テクニック。踏み切る瞬間にYボタン押しっぱなしで大ホップだ。

- ノルマスコア 250メートル
- 目標スコア 500メートル
- 編集部スコア 596.34メートル

5-4 CRAZY 3JUMP

いわゆる三段跳びだ。着地してからすぐホップしようとするとミスしやすい。微妙なホップのタイミングをマスターしよう。

- ノルマスコア 200メートル
- 目標スコア 300メートル
- 編集部スコア 385.27メートル

4-2 CRAZY ROAD

1車線のカーブする道路をゴールまで走っていく。出現するクルマをかわす、ハンドルさばきのテクニックが問われる。

- ノルマスコア 50秒
- 目標スコア 40秒
- 編集部スコア 23"70秒

5-2 CRAZY GOLF

加速をつけて、Yボタンでホップしてどでかいゴルフボールをかっ飛ばそう。ホップするタイミングで飛距離が変わる。

- ノルマスコア 100ヤード
- 目標スコア 350ヤード
- 編集部スコア 370.42ヤード

5-5 CRAZY BALLOONS 2

微妙なハンドルさばきをマスターするミニゲーム。高い位置にあるバルーンはホップしないと割ることができない。

- ノルマスコア 1'20秒
- 目標スコア 40秒
- 編集部スコア 24"42秒

4-3 CRAZY TURN 2

ドリフトを使いながら、段差をホップして乗り越えていく。確実に進むならホップしてから落ち着いてドリフトしよう。

- ノルマスコア 40秒
- 目標スコア 30秒
- 編集部スコア 25"35秒

5-3 CRAZY HARDLE

ひたすらジャンプを続けてハードルを越えていく。ここで慣れておけば走行中のホップがとっさにこなせるようになるぞ。

- ノルマスコア 40秒
- 目標スコア 30秒
- 編集部スコア 22"72秒

4-1 CRAZY RAMPS

ひたすらジャンプ台でジャンプしていく。ホップする必要はとくにない。むしろ着地後の車体の制御に注意しよう。

- ノルマスコア 50秒
- 目標スコア 40秒
- 編集部スコア 34"89秒

4-4 CRAZY JAM 2

ホップで上の道路に飛び乗るという本番のコースに近い内容だ。止まるときにドリフトで向きを変えておくと発車が早くなる。

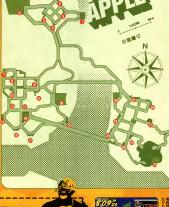
- ノルマスコア 1'15秒
- 目標スコア 55秒
- 編集部スコア 49"99秒

マップを覚えて迅速に客を目的地に届けろ!!

客からたくさんのお金をゲットするには、マップを把握することが大切だ。目的地の位置関係がわかるとより楽しさも増していくぞ。

AROUND APPLE目的地一覧

1. the zoo
2. the fire station
3. the police station
4. the post office
5. the hospital
6. the stadium
7. GAP
8. FAO Schwarz
9. the jeweler's shop
10. HMV
11. the department store
12. the stock exchange
13. Hard Rock Cafe
14. the courthouse
15. City Hall
16. the bank
17. the public library
18. the hotel
19. the high school
20. the depot
21. the supermarket
22. the university
23. the factory
24. Burger King
25. the art museum
26. the basketball court
27. the Church
28. the station
29. botanic garden

AROUND APPLEは基本テクニックが重要だぞ!!

AROUND APPLEでは基本のテクニックと客の乗り降りをスムーズに行うだけで、かなり長くプレイすることができる。コースマップは大きく北地区、西地区、東地区に3つに分かれる。北地区はスタジアム⑥、警察署③など公共の目的地が多く、東地区は植物園㉙、工場㉓など敷地面積の広い施設が存在する。西地区がもっとも入り組んでいて目的地も多い。ショートカットもあるが、まずホテル⑱の目の前のショートカットを最優先で覚えよう。

←ホテル⑱の正面は道が平行して走っているのでショートカットできる。

←HMV⑩は西地区の真ん中にある。この周辺がもっとも複雑な場所だ。

←北のスタジアム⑥から東に行く場合は段差を飛び越えてショートカットが可能になっている。

→植物園㉙は東の端にある。この地帯は田園風景と工場が印象的。草原も走れる。

←東地区の教会㉗付近にショートカットできる場所があるので覚えておこう。

SMALL APPLEは ショートカットが決め手!

SMALL APPLEはマップが非常に複雑で、直角の急なカーブが多い。かなりたいへんだが、まずはマップ上の目的地を覚えることが先決だ。中央にセントラルパークがあり、その四方に街並がある。もっとも複雑なのは西地区で、HMV⑱からCity Hall㉖の近辺を重点的に覚えよう。ここにはショートカットできるポイントもある。南東地区はセントラルターミナル㉑があり、広い道路が走っている。東地区は逆に道が狭く、走りにくいので注意。

⬅スタート地点のアートミュージアム⑨はセントラルパークの東に面する。

⬅HMV⑱の近辺は道が入り組み、非常に複雑になっているので要暗記。

⬅北東の端にある警察署❶近辺は、道が狭く直角のコーナーが多いためぶつかりやすいので注意。

➡セントラルターミナル㉑を通るにはホッピングを使って飛び乗ると便利だぞ。

⬅北から南東のテンプラ屋㉒に行くときは、豪快なショートカットが決められる。

SMALL APPLE目的地一覧

1. the police station
2. the fire station
3. the post office
4. the hospital
5. the KARATE dojo
6. the basketball court
7. the university
8. Burger King
9. the art museum
10. the band shell
11. the boathouse
12. the supermarket
13. the high school
14. the church
15. GAP
16. Hard Rock Cafe
17. FAO Schwarz
18. HMV
19. the opera house
20. the hotel
21. central terminal
22. the TEMPURA restaurant
23. the public library
24. the department shop
25. the clock tower
26. City Hall
27. the stadium
28. the bank
29. the law court
30. the stock exchange
31. the bus terminal
32. the heliport
33. Ferry Port

高層ビルが立ち並ぶ摩天楼をホッピングでショートカット!!

セガガガ

一度エンディングを迎えただけで終わるほど本作は甘くない。むしろここからが正念場、果てしないゲーム開発の日々が始まるのだッ！　本誌攻略の最後となる今回は、2周目以降の情報を怒濤の大公開！

発売日	発売中（5月31日一般販売予定）	通信機能	なし
ジャンル	シミュレーションRPG	対応周辺機器	非公開
価格	5800円（初回限定版9800円）		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	15ブロック以上使用		
発売元	セガ		
開発元	ヒットメーカー		

http://www.segagaga.com

驚愕必至！2周目のヒミツを大公開！

"くり返し遊べるゲーム"というゾルゲール大首領の言葉どおり、本作は2周目以降がだんぜんオモシロい。具体的には、予算の増加などでプレイがスムーズに進められるようになり、スタッフやゲームの収集がラクになるぞ。そして、真のエンディングを迎えた人には、さらなる優遇措置が用意されているのだ！

⬅クリアーしたセーブファイルを選択することで2周目を始められるぞ。

クリアーするとこんなにオイシイ！

2周目以降

一度でもエンディング（スタッフロール）を迎えればプレイ可能に。初期予算やおこづかいが増加。Rトリガー＋Xボタンでメッセージも飛ばせる。

条件 一度でもクリアーする

⬅R＋Xボタンでメッセージスキップ開始。猛スピードで早送りできる。

➡開始時点から予算がタップリ。1周目は1億円、2周目は70億円も増加。

とことんセガガガ

いきなりシェア100パーセント状態で始まる。研究室もすべて解放され、有明やドグマ社も出現した状態。3年間を収集と開発のみに専念できるのだ。

条件 真のエンディングを見る

⬅冒頭ではアリサによるお祝いのメッセージが。ただしイベントはナシ。

➡レベルが引き継がれるのでスタッフ説得がラク。ドグマの敵も仲間に！

オールド・セガファン狂喜！キミはシューティングシーンを見たか!?

ウワサのシューティングシーンがコレだ。真のエンディングルートで出現し、クリアー後はミニゲームとしてプレイ可能（スペシャルステージが追加）。魂を揺さぶる完成度だ！

雷の魂降臨!!

➡通常の自機R-720に加え、あの伝説の横シューシリーズからSYRINXがゲスト参戦。漢（おとこ）ならこの機体で撃て！

衝（笑）撃の演出！

⬆➡大仰に登場する歴代セガハードのボス。バカバカしいほどにカッコイイ!!

合体！

R-720 with SYRINX プチ攻略

1：敵にあった武器で攻撃せよ！

敵編隊は、いくつかの出現パターンに分類できる。広範囲に出現する敵は分散系など、局面にあった武器の選択が重要だ。

⬅連なった敵はレーザーで倒す。

2：ボス戦は稼ぎどころと知れ！

敵を連続して倒すとボーナスが得られる。ボス戦で出現するザコ敵を、威力の低い武器でこまめに倒し、スコアを稼ぐべし！

⬅つないでいけばかなりの得点。

3：懐かしの安全地帯を利用！

サターンなど一部のボスには安全地帯が存在する。ただし、スペシャルステージでは動きが変化するので注意が必要だ。

⬅敵眼前のありがちな安地（笑）。

MESSAGE from ZOLGER

"R-720"は『セガガガ』のクライマックスを飾る要として、企画当初から、何としても盛り込みたかったミニゲームである。予算やスケジュールから考えるとムチャでしかない話だったのだが、モカ橋君（仮名）、イブ君（仮名）をはじめとするスタッフの皆さんのがんばりで、あそこまで完成度の高いものを収録することができた。セガマニアなら感涙モノのTFサウンド＆ムービーを、特別にご提供いただいた雑音工房ノイズの皆様、ならびにアズゲームの山西様にも感謝感激である。あまりネタバレになるとおもしろくないので、詳しくは書かないが、どうかキミ自身の手で、セガのコンシューマーハードの熱い歴史を感じとってほしい！　スコアアタックも相当熱いぞ！　（開発大首領・ゾルゲール哲）

さらに!! 開発可能なゲームが倍以上に増加！

2周目だけでも十分すぎるほどなのに、なんとまだ収集要素が隠されていたのだ。その出現条件とは、通常104本の開発可能ソフトをすべて開発し終えること。すると、仲間にできるすべてのクリエーターがクラスチェンジ可能となり、あらたに倍以上のタイトルが開発可能ゲームとして追加されるのだ。道のりは困難だが、下のアドバイスを参考に完全コンプリートを目指してがんばろう。休んでいるヒマはない。開発の日々はさらに続くのだ！

完全コンプリートに向けてのアドバイス

1 全スタッフを集めよう！

すべてのクリエーターが開発可能となるのだから、まずは全員を仲間にする必要がある。104本を開発し終えるころには、当然クリアーしているだろうから、業界紳士録をチェックし、抜けているクリエーターを仲間にしていこう。B研の"木"と"しょうじゅん"は、仲間にし忘れやすいので注意。

2 とにかくクラスチェンジ！

全員を仲間にしたら、あとはとにかく開発三昧。下のリストを参考に、開発可能なゲームを作れるスタッフどうしでチームを組もう。チームを解散せず開発を数回行えば、目的のクリエーターがクラスチェンジするハズ。あとは、その人物をディレクターに据えて、ゲームを開発するだけだ。

全エンディング条件はコレだ!

用意されている結末は、全部で11種類（＋真エンディング）。基本的には、3年経過した時点でのシェアで決まるが、なかには特定の質問に間違った答えをしたり、ゲームオーバー時にしか見られないバッドエンドもある。なお、真のエンディングの条件は、だいたいわかると思うがいちおうナイショだ！

No	条件
01	シェア20～29パーセントで期日を迎える
02	シェア30～39パーセントで期日を迎える
03	シェア40～49パーセントで期日を迎える
03	シェア50～69パーセントで期日を迎える
05	シェア70～99パーセントで期日を迎える
06	A研部長の質問に間違える（六話）
07	（ゾルゲール様のお達しによりナイショ）
08	セガに潜り込まない（六話）
08	（ゾルゲール様のお達しによりナイショ）
10	ドグマ本社で敵に負ける（八話）
11	シェア0パーセント、予算を使い切る

増加分タイトル ゲーム別リスト

気になる増加分の開発可能ゲームを一挙公開。隠しタイトルなだけに、かなりマニアックなラインナップなのも見逃せないぞ。

機種	No	タイトル	開発可能スタッフ
セガマークIII／全機種	18	SDI	ハッタリ
	19	グレートゴルフ	週一秋葉
	20	グレートバスケットボール	週一秋葉
	21	グレートバレーボール	週一秋葉
	22	グレートフットボール	週一秋葉
	23	ザ・キャッスル	スパイおじさん
	24	ザ・サーキット	スパイおじさん
	25	ザ・ニンジャ	スパイおじさん
	26	ザ・プロ野球	スパイおじさん
	27	ファミリーゲームズ	インフルエンザ
	28	麻雀戦国時代	インフルエンザ
	29	熱球甲子園	インフルエンザ
	30	アクションファイター	月給泥棒
	31	アストロウォリアー	月給泥棒
	32	ザクソン	月給泥棒
	33	ザクソン 3D	月給泥棒
	34	SUPER RACING	ゲーム誌編集
	35	スポーツパッドサッカー	ゲーム誌編集
	36	ウッディ ポップ	妖怪サボり
	37	め組レスキュー	妖怪サボり
	38	星をさがして…	妖怪サボり
	39	ギャラクティック プロテクター	メカマニア
	40	サンダーブレード	メカマニア
	41	チャンピオン プロレス	風呂ギライ・ほか
	42	エイリアンシンドローム	なりそこない
	43	魔界列伝	マイナス思考
	44	オパオパ	ヌシ
	45	エンデューロレーサー	ヌシ
	46	ナスカ'88	ヌシ
	47	BLADE EAGLE	（ナイショ）
	48	フリッキー	マスターオブドット
	49	阿修羅	デザインチーフ
	50	剣聖伝	デザインチーフ
	51	ボンバーレイド	週二秋葉
	52	マスターズ ゴルフ	週二秋葉
	53	メイズ ウォーカー	週二秋葉
	54	ロックンボルト	ホンコンA型
	55	ロレッタの肖像	ホンコンA型
	56	ワールド サッカー	ホンコンA型
	57	（ナイショ）	（ナイショ）
	58	ズーム909	マッチョブースター・ほか
メガドライブ	39	トージャム&アール	はぐれアーティスト
	40	アートアライブ	はぐれアーティスト
	41	ジ ウーズ	のりおくれ
	42	パルスマン	のりおくれ
	43	ファンタシースター復刻版	のりおくれ・ほか
	44	ゲーム図書館	もえもえ
	45	バハムート戦記	リテーク
	46	ストーリー オブ トア	へんなアゴ
	47	カメレオンキッド	のみすぎ
	48	クライング	のみすぎ
	49	パーティークイズ メガQ	のみすぎ
	50	コラムス3	箱入り娘
	51	ソニック スピンボール	箱入り娘・カード男
	52	バトルゴルファー唯	ポリゴン人間
	53	JUJU伝説	ポリゴン人間
	54	タントアール	プログラマ岡
	55	イチダントアール	プログラマ岡
	56	（ナイショ）	（ナイショ）
	57	シャドーダンサー	青マッチョ
	58	スーパーリアル バスケットボール	黄マッチョ
	59	エターナル チャンピオンズ	黄マッチョ
	60	（ナイショ）	（ナイショ）
	61	アウトランナーズ	緑マッチョ
	62	ラグナセンティ	緑マッチョ
	63	SUPER LEAGUE	緑マッチョ
	64	マージャンCOP竜	桃マッチョ
	65	バーミリオン	桃マッチョ
	66	雀皇登竜門	桃マッチョ
	67	クラックダウン	ホイミマッチョ
	68	モンスターレア	ホイミマッチョ
	69	ジュエルマスター	ホイミマッチョ
	70	アローフラッシュ	タンクマッチョ
	71	ワールドカップサッカー	タンクマッチョ
	72	スーパーモナコGP	マッチョブースター
	73	ターボアウトラン	マッチョブースター
	74	SUPER大戦略	デプロ
	75	エクスランザー	（ナイショ）
メガCD	4	ゲームのかんづめ Vol 1	もえもえ
	5	ゲームのかんづめ Vol 2	もえもえ
	6	アフターハルマゲドン外伝	リテーク
	7	エコー・ザ・ドルフィンCD	へんなアゴ
	8	ダーク・ウィザード	へんなアゴ
	9	AX-101	タンクマッチョ
	10	クイズスクランブル スペシャル	（ナイショ）
	11	セガ クラシック	水中マッチョ
	12	（ナイショ）	（ナイショ）
	13	ダイナミックカントリークラブ	水中マッチョ
	14	夢見館の物語	水中マッチョ
ゲームギア	14	ファンタシースター アドベンチャー	機材管理
	15	ファンタシースター外伝	機材管理
	16	シャイニングフォース外伝	機材管理
	17	シャイニングフォース外伝II	機材管理
	18	アックス=バトラー	ゲーム誌編集
	19	G-LOC	メカマニアMk2
	20	アーリエル	メカマニアMk2
	21	GGポートレート(※ぱい)	はぐれアーティスト
	22	GGポートレート(※あきら)	はぐれアーティスト
	23	モンスターワールドII	マスターオブドット
	24	キネティックコネクション	てつやつづき
	25	ザ・クイズギアファイト	てつやつづき
	26	ダイナマイト ヘッディー	てつやつづき
	27	（ナイショ）	（ナイショ）
	28	なぞぷよ2	緑雲
	29	魔導物語II	緑雲
	30	なぞぷよ	箱入り娘
	31	ペンゴ	箱入り娘
	32	タロットの館	スゴ腕ピンク
	33	魔導物語I	スゴ腕ピンク
	34	スーパーモナコGP	月給大泥棒
	35	ロイアル・ストーン	月給大泥棒
	36	ワンダーボーイ	月給大泥棒
	37	（ナイショ）	（ナイショ）
	38	（ナイショ）	（ナイショ）
	39	（ナイショ）	（ナイショ）
	40	忍者外伝	青マッチョ
	41	ドラゴンクリスタル	青マッチョ
	42	パット&パター	黄マッチョ
セガサターン	21	ウィングアームズ	テキパキーパー
	22	ドラゴンフォースII	緑雲
	23	宿題がタントアール	プログラマ岡
	24	廊下にイチダントアール	プログラマ岡
	25	（ナイショ）	（ナイショ）
	26	（ナイショ）	（ナイショ）
	27	（ナイショ）	（ナイショ）
	28	ゲイルレーサー	マッチョブースター
	29	メモリアルセレクション Vol.1	デプロ
	30	ADVANCED WORLDWAR	デプロ
	31	WORLD ADVANCED大戦略	デプロ
	32	クロックワークナイト	貧民層長
	33	パワードリフト	貧民層長
	34	ハングオン GP'95	貧民層長
	35	真説・夢見館	（ナイショ）
	36	ドラゴンフォース	富豪層長
	37	ソニックジャム	富豪層長
	38	テラ ファンタスティカ	富豪層長
	39	DEEP FEAR	（ナイショ）
	40	デカスリート	萌え老
	41	クリスマスナイツ	のりおくれ
他	2	（ナイショ）	（ナイショ）

※リストのタイトル表記は、『セガガガ』内の表記に準じています（GGポートレートのみ"ぱい"、"あきら"を追加表記）。
※なお、開発大首領のご意向により、一部のデータはナイショとなっていますのでご了承ください。

EXODUS Guilty NEOS
エクゾダスギルティー ネオス

開発者による攻略指南つきで序盤を徹底攻略!!

発売日	5月31日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	アーベル
開発元	アーベル
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	VGAボックス

100パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.abel-jp.com/

今回は『エクスダスギルティー ネオス』（以下『ネオス』）の序盤から中盤までを攻略。しかも、開発者による攻略ポイントつきだ。

3つの時代で織り成される壮大なドラマをチャートでひもとく

"過去編"、"現代編"、"未来編"という3つの時代により構成される『ネオス』。基本的にキャラクターと会話をかわすことで物語が進行する本作では、"どこで誰と会うか"という点が大きなポイントとなる。そこで、今回はゲームの進行に必要不可欠な移動場所をチャートで紹介する。このポイントさえ押さえておけば、ゲームを円滑に進められるはず。

また、もっとも留意すべきは"マルチタイム・ザッピングシステム"。本作の特徴でもあるこのシステムでは、ある時代の石碑に書かれた言葉が、べつの時代の謎を解くカギになるといったように、相互の時代に影響を及ぼすのだ。

⬆現代編のヒロイン、アイ。どこで誰に会うかが大切なポイント。

"マルチタイム・ザッピングシステム"の解きかた

難しそうな印象がある"マルチタイム・ザッピングシステム"だが、ヒントは画面上に隠されている。ザッピングを解くカギとなるキーワードが出てきた時点で、そのキーワードが必要になる場所が、一瞬だけ表示されるのだ。「これは怪しい」と思ったら、そのキーワードは即チェックだ。

⬆思わせぶりな言葉には注意。のちに大きな謎を解くカギとなるかも。

主人公アーレスの序盤の移動先はおもにウル・アークとブレン・アーク。移動範囲はそんなに広くないので、きっちり端から端まで移動していれば○。序盤の鍵を握るのは眼帯をした謎の旅人。彼の動向をつねにチェックすべし。

⬅アーレスの母親マーサ。悲劇的なことが……。

場所	出来事
プロローグ	マーサから'月の輝き'と'アブラームの絵日記'を預かる。
ブレン・アーク	謎の女の子を見かけ、あとを追って神殿に入る。
ブレン地方	ブレン・アークを出たところで、旅の男に会う。
火の聖地	炎の神殿"フレイム=タン"を見る。
水の聖地	水の結界を見る。
ウル・アーク	門番や村人と会話をする。
火の聖地	旅の男と会話をする。
水の聖地	向こう岸にいる人に呼びかけられる（遠くて聞こえない）。
ウル・アーク	再び番人や村人と会話を交わし、旅の男のことを話す。
ブレン・アーク	旅の男と会話をする。
水の聖地	決壊した川に飲み込まれそうになっている女の子（アクア）を助けようとする。逆におぼれそうになったところを救われる。そのあと'かしの木の壷'を手に入れる。
ウル・アーク	番人や村人から旅の男（ディー）の情報を手に入れる。
ブレン・アーク	神殿でアクアと会話をする。
ウル・アーク	マーサが炎の神官フレアに処刑されてしまう。

担当ディレクターが語る
『ネオス』の攻略ポイントはココ!

ここでは、特別企画として担当ディレクター・小野大輔氏に、『ネオス』の遊びどころと攻略ポイントを伺うことにしよう。ゲームプレイ時の参考にされたし。

株式会社アーベル
小野大輔
開発部チーフマネージャー。本作にはひときわ深い思い入れを持つ。ちなみにお気に入りのキャラは現代編のアイ。

攻略を忘れて世界をとにかく歩き回ろう

――『ネオス』の遊びどころは？

小野 3つの時代が巧みに交錯してひとつの大作となっていますので、おのおのの世界で、「この行動がのちのちどういった影響をほかの世界に与えるのか？」ということを考えながらプレイしていただけるといいかもしれません。壮大な物語の裏に隠された、菅野ひろゆきの世界に少しだけ触れられるかもしれませんよ。

あとはやはり声優さんのこころのこもった演技ですね。

――フルボイスはドリームキャストの新要素ですが……。

小野 はい。声優さんのキャスティングに関しては、ファンの方からの要望に、私のイメージを合わせて選んだのですが、ほぼ希望どおりの方にお願いすることができました。かなり豪華な声優さんが協力してくださって、予想以上の完成度になりました。

現代編 [A.D.2000] 伝説のお宝を求める トレジャーハンター・カスミ

最初から移動範囲の広い現代編では、どこへ行けばいいか迷うことがあるかも。そんな場合は目の前の疑問をひとつひとつ解明していくようにするといいだろう。序盤では、墓石を開けるカギとなる"太陽の炎"をどのようにして入手するかが、大きなポイント。

場所	出来事
プロローグ	七つ道具を装備する。
シームゥート地方	遺跡の先にある崖でアイとリヒテルに会う。アイが仲間に加わる。
遺跡付近	遺跡前でワッツと会う。アイが仲間から外れる。
遺跡内	ベルマーおよびレイナに会う。
シームゥート地方	居住区へ戻る途中で女観光客、謎の男に会う。
居住エリア	リヒテルとレイナの会話を盗み聞きする。
飛行場	コスナーと話をして、金髪の女性の客が訪問してきたことを教えてもらう。
遺跡付近	ワッツ、ベルマーに会う。
シームゥート地方	崖の上から下にある教会を確認する。
シームゥート地方	居住エリアを出たところにある分かれ道で謎の男を見かけあとをつける。
外国人墓地	謎の男に遭遇、不思議な墓石を見つける。その現場をアイに見つかる。
居住エリア	ベルマーからリヒテルの居場所を聞く。
居住エリア	カスミの部屋でリヒテルから仕事を依頼される。アイテムの確認をする。
居住エリア	いったん部屋を出て、また戻ると残しておいた荷物が盗まれていることを確認する。
シームゥート地方	居住エリアを出たところでワッツと会う。
居住エリア	墓守の老人、レイナと話をする。
遺跡内	ベルマーから遺跡内の隠された部屋の存在を知らされる。
シームゥート地方	崖の上で謎の男を見かける。盗まれた"スルーファンド"を拾う(持っていなかった場合)。
遺跡付近	遺跡前で女観光客に会う。
遺跡内	"スルーファウンド"で遺跡内の隠された部屋を確認。"太陽の炎"を手に入れる。
シームゥート地方	分かれ道でリヒテルに会う。謎の男のことを聞く。
飛行場	コスナーと話す。謎の男を見失う。
居住エリア	ベルマーから"ブレイン・ヴィレッジ"のことを聞く。
遺跡付近	遺跡の前でリヒテルと話をする。リヒテルが飛行場に呼び出される。
飛行場	コスナーと会話をする。
遺跡付近	壊れた橋に行く途中で女観光客と会う。
シームゥート地方	分かれ道でアイに会う。
外国人墓地	墓石を調べていると墓守の老人(ブナン)に話しかけられる。"月の輝き"を見せられる。盗まれた"アクアラング"を売りつけられる(持っていなかった場合)。

未来編 [A.D.13800] 世界の平和を求める 王女の旅路は……

ジーナーイー城から逃れて、ヴィレッジ・ギルドへ達するまでが描かれる序盤での攻略ポイントは、いかに関所を通過するかにかかっている。本来は敵であるハスの兵士が、有益な情報を漏らしてくれるので、兵士にまめに話しかけるといいだろう。また、異彩を放つ宣教師イーとの会話にも注意されたし。思わぬヒントがあるかも。

⬆スィーとラーライラの信頼関係も未来編の主軸のひとつ。

場所	出来事
プロローグ	"ウィルの鍵"と"征嵐の書"、"褐色の短剣"をもらう。
シティ地方	聖地付近の分かれ道でイーと会う。"褐色の短剣"と"世界地図"を交換する。
タウン地方	分かれ道で兵士に会う。
タウン地方	関所の前で兵士に門前払いをくらう。
タウン・ギルド	イーと会う。知識人の話を聞く。
タウン・ギルド	詰め所の前で兵士に会う。
タウン・ギルド	知識人の家に行くが不在。再度行くと爆発音が聞こえ、中に入れるようになる。
ティティ研究所	ティティと話をしているときにラーライラが倒れる。
タウン・ギルド	兵士から関所を突破しようとした男の話を聞く。
タウン地方	関所の兵士に、関所を突破しようとした男がつかまったことを聞く。
タウン・ギルド	詰め所の兵士から、関所を突破しようとした男が処刑されることを聞く。
シティ地方	大聖堂の前にある処刑場で処刑されようとしたいた少年(タツタ)を助ける。タツタが仲間に加わる。
シティ地方	分かれ道でイーに会う。
タウン地方	タウン・ギルドの入口でティティに会う。
タウン・ギルド	タツタが仲間から外れる。リリーヌに捕まりそうになるところをティティなどに助けられる。
ティティ研究所	ティティたちと話をして、関所を突破するための作戦を練る。
タウン・ギルド	色仕掛けを使って詰め所の兵士を倒し、関所のスイッチを開けることに成功する。
タウン地方	関所で待ち伏せていたリリーヌと対決。
ヴィレッジ・ギルド	タツタと再会する。
ジブラール坑道	褐色の扉が行く手を阻んでいるのを見つける。
聖地	イーと会い、"褐色の短剣"と食料を引き換える。
ジブラール坑道	"褐色の短剣"を使って、褐色の扉を開ける。
聖地	"光の盾"について書かれた石碑を発見する。
ヴィレッジ地方	虎牢関の前で兵士に遭遇する。
ヴィレッジ・ギルド	タツタと会い、食事をおごってもらう。

――大きな効果をあげた?

小野 そうですね。これまでいくつかの作品に携わってきましたが、そこから感じられるのは、ゲームの感情移入に関して、音声があったときとなかったときで、ふたつの楽しみかたがあるという点です。想像を膨らませるといった点では、前者のほうがよいかもしれませんが、声優さんの迫真の演技でゲーム自体の壮大さが底上げされ、より物語として感情移入しやすくなると私は思っています。今回も声優さんの声によって皆さんが『ネオス』の世界にのめりこんでいただければうれしいです。アニメーションも音声が入ったことで、より迫力にある映像に仕上がっているんです。

――前作をプレイしたファンでも楽しめる?

小野 はい。新規グラフィックも追加していますし。あと地味な話ですが、インターフェースにもかなり気を配っていますし、ほぼ別物といっていいかもしれません。

――それでは攻略ポイントを。

小野 とにかくとことん歩くことですね(笑)。ゲームを攻略する、というよりも世界観を楽しんでいただければ……。そうするとおのずと物語は進んでいきますよ(笑)。まあ、アイテムは使いどころがあるので、ダメもとでどんどん試してほしいですね。

あと、みなさんひんぱんにザッピングすると思うのですが、ストーリーが複雑に入り組んでいるので、展開を忘れないようにするといいですよ。

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

今回は『バーチャストライカー3』のインタビューを巻頭にてお届け。名プロデューサー三船敏氏が登場だ。

文・構成：石井ぜんじ

「VS」シリーズはそれほどやりこんでいないので、今回は池村通信にバトンタッチ！

『バーチャストライカー3』完成記念スペシャルインタビュー

三船 敏 『バーチャストライカー3』プロデューサー

「新たなる挑戦」

ドリームキャスト版を含めると第7作目にあたる『バーチャストライカー3』。さまざまなバージョンアップを果たしてきたが、NAOMI2基板に変わり基礎の部分から新しく作り直したという。さらなる進化を遂げた新生『バーチャストライカー』の魅力を生みの親である三船敏氏に語っていただいた。

1から作り直した新生『ストライカー』

――NAOMIとくらべて**NAOMI2**の使い心地はいかがでしたか？

三船　**NAOMI2**はNAOMIで制作したものも使うことができて基本的には大きな変化はありませんでしたね。ただ、ポリゴン数も増えましたし、グラフィックの演出計算部分でソフトで処理していた部分がハードのほうに移行できたりと、**CPUの処理機能を大きく使うことができた**というのがたいへんなメリットだと思います。

――『3』を1から作り直した理由は、やはりハードの性能が向上したからでしょうか？

三船　いえ、そうじゃないんです。**『バーチャストライカー2』のシステムというのはもう4年まえにできたものなんですよ。**これまでもバージョンアップを重ねてきて、選手たちにいろいろな命令を組み込んできたんですが、それらが実行できなくなってきた。こちらの意図した動きを出してくれない。もうまえのままでは、**これ以上追求しても無理だろう**という判断になりました。それで基礎からひっくり返して作り直したんです。じつは、**選手のモーション**を大幅に増やした理由もここにあるんですよ（CHECK1）。

――というと、NAOMI2の処理能力が高くなったから追加したわけではない。

三船　**ぜんぜん違いますね。**命令を出して、そのとおりにCPUが処理し計算しても、**それに対応するモーションがサポートされてなければ意図した動きにならない。**別のモーションで表現されてしまうということもある。じゃあ、まともに動かすにはどうすればいいか考えたら、これまでの**10倍のモーション**、それも**人間の自然な動き**が必要だってわかったんです。

基本レスポンスも前作以上に向上!!

――『2』のバージョンアップではなく、改めて『3』としてリリースしたわけですが、『3』**はココは変えなければならない**と意識した部分はどこでしょうか？

三船　『3』だから**NAOMI2**だからと変えなければならないという意識は、なるべくしないようにしました。**『3』を作るのは、けっこう難しいと思うんですよ。**『2』は『1』の問題点やできなかったことを反映させたりと、比較的作りやすい。でも『3』は違う。プレッシャーもかかるし、やらなきゃ、変えなきゃという意識が先走って、なぜプレイヤーに支持されてきたかという部分を置き去りにしてしまう危険性があるんです。だから、まず、作るにあたって**『バーチャストライカー』が長いあいだ遊ばれてきた理由をちゃんと考える必要があった。**変えてよくしたとしても、プレイヤーに支持されなければ、けっきょくよくないことになってしまう。それではマズい。結果、できる限り気をつけたといえば、**これまで遊んできたプレイヤーがあまり戸惑わずにプレイできること。そして、これまでよりも全体的な底上げすること。**そのふたつですね。

――**全体の底上げ**ですか。

三船　**レスポンス**に関しても、『2』よりも平均して上がっています（CHECK2）。たとえば、左足し

CHECK KEYWORD

『3』をプレイするとき、とくに注意して見てほしいところをチェック。動いている画面を見て確認すると、新生『ストライカー』の真髄を知ることができるぞ。しかも前作をプレイしておくと、一層効果あり。記事を読んだらゲーセンへGO。

CHECK1 自然な動きに注目

←トラップひとつ見ても違う前作では無かったステップ部分も多く取り入れているのだ。

「『3』は全体的な底上げをしたいという気持ちが強かった」

Profile
SATOSHI MIFUNE　'95年に『バーチャストライカー』を発表。アーケードでは異例のロングランを記録し、つぎつぎとバージョンアップを重ねる。今年4月にはシリーズ7作目となる『3』を発表。その他の代表作に『バーチャNBA』など。

か蹴れないという状況でパスの指示を出すとします。巻いたロングボールを打たなきゃならない。タイミングが悪いとパスするまですごく待つわけですが、**前作の場合、必要以上に歩数が掛かることがあった。**だけど、そういったムダがなくなっているのでスムーズに動き出します。シュートに関しても打つタイミングが速くなっているんですよ。前作まではフルゲージで打とうと思ったら、フルゲージに到達したらモーションが開始されました。**いまはフルゲージになるまえから動き出す。**要は、ボールを蹴るまえにどこまで溜まっているのかわかればいいわけなので、そういった部分の見直しもしています。

演出面も強化 走る審判に注目!!

——DC版にもあった反則カード制を導入してますけど、『3』では審判が駆け込んでくる。あの**走りこんでくる間**って絶妙ですね。

三船　**（笑）。審判**はね、NAOMI2なら入れることができそうだってわかっていたので出してみたんです（CHECK3）。フィールドでの審判の動きをゲームに組み込んでみて、反則を起こしたとき、その時点にいた場所から走りこませる。やってみたら、**たいして時間がかからない。**だったら走らせてしまおうということに。画面が変わってカードだけ出すというよりもいいですからね。**アーケード版では、試合の流れを切ったり、プレイ時間を増やしてしまうような演出は、極力さけてきました。**イエローカードやオフサイドは、じつはドリームキャスト版を作るにあたって生まれたようなものなんです。コンシューマーになると、**時間の制約がない**ですからね。だから今回もオフサイドを入れることになったんですよ。

登場するチームはこう決まった!!

——今回、**チリ**や**ノルウェー**が外れたのはなぜでしょう？

三船　いつも大陸ごとに数を決めて、その時点で強いと思われるチームを選ぶわけですが、今回はワールドカップも近いということで、**ココが来る**という代表チームを入れてみました。ただグラフィックを作る関係上早めに作らざるを得ない。来ると思っていたチームがいつのまにか**予選落敗**しているわ、**代表監督が交替**しているなんてことも（笑）。でもチリに関しては選考する時点で絶望的な状況だったし予選をみてもやはりダメ。でもチリに関しては間違ってなかったな（笑）。

——新たに、4-3-1-2、4-4-1-1といったシステムが加わったのですが戦術面に影響はあるのですか？

三船　いままで4列表記にもできたんですが、3列表記にしていたんです。最近では、イタリアなど、どう見ても3列表記にできないフォーメーションが出てきた。その結果4列の表記になりました。戦術的には、4-4-1-1なんて4-4-2の変形ですけど、よりフォーメーションの**特徴**が出ると思います。それと今回はフォーメーションどうしの**相性**が出やすいですね。**4-3-3より3-5-2のほうがだんぜん中盤が多い**ですし、3-4-3で攻めていてディフェンスに回ると、**裏をつかれまくる**なんてこともありますから。また、今回**攻守の入れ替わる瞬間**も気をつけたほうがいい。フォーメーションのことを頭に入れていても攻守が入れ替わると味方選手の位置がズレています。前作もそうだったんですが、『3』では露骨に現れますよ。

次回作はもちろんあの時期に……

——今後シュートの種類が、増える予定はないのでしょうか？

三船　**巷ではもう噂になっているようですね（笑）。**

——えっ、ということ。『3』に**新しいシュート**はあるんですか？

三船　今回**シュートゲージの右端にちょっと色が変わっている部分がある**んですよ。そこまでまずゲージを溜めて、シュートを打つ瞬間、もう一度シュートボタンを押せば**地を這うシュート**が打てます（CHECK4）。でもね、ゲージを溜めるまで待たなきゃいけないので、ボールを取られやすい。しかも、シュートボタンをもう一度押すにしても、ゲージが出てからシュートを打つタイミングは一定じゃないので、モーションを見ながら目押ししなきゃならない。**ふつうに打ったほうが入るんですよ（笑）。**

——本当に決まりにくい？

三船　ええ。そのシュートが入りやすいと、それを打てる人が強くなっちゃう。だから**自己満足な技にとどめた**んです。でも、もうちょっと入る確率を高めてもよかったかなといまでは思っています。それにね、『3』をリリースして気づいたんですけど、別のタイプのシュートを打つ操作に、この地を這うシュートのコマンドを加えればよかったなって。これならまた**違ったスタイルのシュート**が打てるようにできたのになぁ。

——では、それは**次回作**にということですね。ズバリ、**2002年ワールドカップ**を見据えて作っているのでしょうか？

三船　**どうなんでしょうね～（笑）。**

CHECK2 す速いパス出し

←相手と競っていても球出しがスムーズだ。センタリングのときにその進化がわかる。

CHECK3 走り寄る審判

←臨場感を高める演出のひとつ。画面向こうから走ってくる審判のアクションは見ていて楽しい。

CHECK4 秘密のシュート

←フリーな状態じゃないと、打つのは難しい。失敗するとボテボテのシュートになる。

あらゆる角度から巨大兵器を撃破せよ!

ゼロガンナー2

●彩京 ●NAOMI基板 ●シューティング ●好評稼動中

『ガンスパイク』に続き、ショットの向きを変えられる新作シューティングが彩京から登場するぞ。

STORY

未知のエネルギーを発見したことにより、巨大な力を持った"イゲム・グループ"は、天候をも自由にコントロールする気象兵器"ONI"を作り出し、世界を支配するべく攻撃を開始した。残された人類は対抗する最後の手段として"ゼロガンナーシステム"の採用を決定。無人戦闘ヘリに優秀な人間の脳を移植することで、敵と同等の運動性能と優れた状況判断力を得、単身での敵本拠地突入にすべてをかけるという極めて残酷かつ荒唐無稽な計画であった。主人公はみずからの肉体を捨て、全世界の命運をかけた決戦に挑む。

『ゼロガンナー2』は彩京が送りだすミリタリー感あふれるシューティングだ。しかしおなじみの『ストライカーズ』シリーズや前作『ゼロガンナー』とは大きく感覚が異なっている。敵が全方向から出現し、それをショット方向を変えられる自機で撃破していくのだ。この感覚は既存のシューティングとは違い、むしろ近作の『ガンスパイク』に近いものがある。

だが、その弾よけ感覚はまぎれもなくシューティング。体力制の『ガンスパイク』と違い、敵の攻撃は激しいが一発食らえばやられてしまう残機制だ。斬新なスタイルに挑戦し続ける彩京の心意気をぜひゲーセンで味わってほしい。

ミリタリー感あふれる全方位STG

『ゼロガンナー2』は画面のスクロール方向がさまざまで、その演出はガンシューティングに近い感覚だ。そこに近未来の軍用兵器が、あちこちからところ狭しと現れてくる。巨大潜水艦、装甲列車、合体型ステルス爆撃機など……。それら強力な敵の攻撃に対し、自機はヘリコプターという設定を活かし、いろいろな方向へショットを撃つことが可能だ。画面下にとどまることなく、上下左右に安全な場所を求めて、入り乱れて戦うのがこのゲームの魅力なのだ。

⬆ランダムステージに出現する山岳列車だ。移動中の装甲列車を追いかけ、山脈を越えるまでに撃破せよ。

⬆巨大な敵がレーザービームを放つ。どの位置にポジションを取り、その角度から攻撃するかがカギとなる。

ターンマーカーシステムを駆使せよ!

ターンマーカーシステムは自機の向き、つまりショットの方向を自由に変えることができるシステムだ。Bボタンを押したままにすると画面上にターンマーカーが表示。このときレバーを動かせば、自機はマーカーを中心に向きが変わる。自分の向きたい方向に変わったら、そこでBボタンを離せばいい。『ゼロガンナー2』はさまざまな方向から敵が出現するので、自機の位置取りを考えてショット方向を変えることが、戦略上とても重要になってくるのである。

そのほかに重要なのがオプションアタックシステムだ。A+Bボタンで発動し、自機の種類によってそれぞれ異なる強力な攻撃ができるというもの。オプションアタックは最大6つまでストックできる。エネルギーアイテムを取るとゲージがアップし、最大になるとストックが増える。

⬆自機の向きを変え、離れて攻撃。エネルギーアイテムを取り、ゲージを上げていこう。

⬅敵との安全な位置関係を保ち、オプションアタックを発動。使いどころがポイントだ。

日本人メジャー リーガーが大活躍!
スーパー メジャー リーグ

●発売：セガ （開発：ワウ エンターテイメント） ●NAOMI基板 ●スポーツ ●好評稼働中

大リーグの迫力をち密に再現。イチローや新庄など、話題の日本人選手も実名で登場するぞ。

⬅今シーズンにマリナーズに移籍したイチロー選手が早くも使える。君の手でゲームの中でも活躍させよう。

本場アメリカのベースボールをNAOMI基板でリアルに再現したのがこの『スーパー メジャー リーグ』だ。大リーグの全30チーム、30球場を舞台に、総勢700名を越すメジャー リーガーのプレイをハイレベルなグラフィックとモーションで再現。ピッチングモーション、バッティングフォームなど、個々の選手のクセまで忠実に再現しているのがすごい。もちろん、話題の日本人選手も使うことができる。イチローや佐々木、新庄選手の動きを見るだけでも楽しいぞ。

最新のデータを使用!

野茂投手以来、大リーグで活躍する日本人選手は年々増えているが、今年はさらに注目度が高まっている。それは、あのイチロー選手と新庄選手が野手として初めて大リーグに挑戦しているからだ。そんな中、じつにタイムリーなことにこのゲームは今シーズンの最新データを採用している。そこで、シアトルマリナーズを選べばイチローを、ニューヨークメッツを選べば新庄でプレイすることができる。開幕スタメンを逃した新庄も、ちゃんと先発レギュラーの1番打者として登場するのでファンのみなさんご安心を。

モーションがしっかり作られているため、イチローや新庄などの日本人選手は衛星中継を見ているような感覚を与えてくれるぞ。

⬆新庄選手のバットがみごとにボールを捉える。俊足を生かせ!

⬆リリーフで佐々木投手を選択。フォークボールの切れ味が抜群。

投打の駆け引きが熱い!

このゲームはベースボールの基本に忠実な、投打の駆け引きができるのが魅力だ。ピッチャーはまずレバーで球種を選択し、レバーでコースを、ゲージのタイミングで球速を決める。バッターはレバーで球種を予測し、カーソルを合わせてタイミングよく振り抜く。

ボールのコースとタイミングに合わせて打つところが、本物の感覚に近い。しかし、それ以上に熱いのが球種を読む駆け引きだ。球種が当たれば、カーソルで球を追いかけやすくなる。このときカーソルが赤く光るので、通常よりもタイミングのみに集中してバットスイッチを離せばいい。その読み合いを楽しんでほしい。

⬆ピッチャーは球種を決めてから投球動作に入る。ボールの矢印は変化球の切れ具合を示す。

➡あらかじめ予測した球種と合うと、カーソルで球を追いやすくなりタイミングに集中できる。

今号のお題 ゲーム本来の特異性

久しぶりのよもやま話となった今回は、ゲームが本来持っている特異性とその魅力について語ってみたい。

近年のゲームはストーリーや世界観の構築が一気に進歩し、重厚長大な内容のものが人気を呼んでいる。もはやそれはゲームというより、映画やシミュレーション、バーチャルリアリティーと呼ぶものに限りなく近くなっている。

それに比べ、アーケードゲームは1回あたり短い時間で遊ぶように作られている関係もあり、古いスタイルがまだ多く存在している。たとえばシューティング、パズルなどがそうだし、野球やゴルフなどのスポーツにもそれはいえる。

古いタイプのゲームとは、現実とはまったく違う特殊なルールと世界で楽しむものである。競技性が高く、そのために特殊にデフォルメされたルールが構築される。たとえば典型的なゲームである野球について考えてみよう。野球はなぜ投げてくるボールを打つのか謎だし、しかもベースに向かって走らなければならない理由などない。金を稼いでアイテムを買ったり、モンスターを倒すというロールプレイングに比べ、とても不思議で、シュールなルールで成り立っている。

このように、ゲームとは本能的なおもしろさだけを求めてルールを構築していくところに原点がある。そこに現実感を超えた不可思議なルールと特殊な世界観が構築されていくのだ。

前号で紹介した『モンキーボール』は、猿がボールを転がしてゴールへ導くという単純なルールだ。これも考えてみれば不思議な設定である。だが、余計な要素を取り除き、シンプルに絞り込んだからこそ、プレイヤーの本能を直接刺激する内容に仕上がっているのである。現実感を追求するのではなく、おもしろさのみを追求したルールで人間の本質に迫る。それがゲームが本来持っていた醍醐味なのではないかと思う。

ぜんじのよもやま話

すべてのバーチャファイターのために!

特別連載

Virtua Fighter 4 for YOU

新キャラ登場、新技公開と今回も盛りだくさん。さらにカードとモバイルも紹介!

●発売:セガ 開発:AM2 OF CRI
●NAOMI2基板●対戦格闘●7月下旬稼働予定

13人目のキャラクターが決定!! 早まる鼓動は、もう止まらない

レイ・フェイに続くふたり目の新キャラクターが、満を持して登場。それに加え、旧キャラクターたちの持つ追加技も、次第に明らかになってきている。これらを見れば、『バーチャファイター4』の世界が少しずつ見えてくるはず。新たな戦術に思いをはせつつ、それらを見ていくことにしよう。今回も、最新情報満載でお届け!

↑新キャラクターはふたり。レイ・フェイに続き、もうひとりも登場!

↓ウルフに下段パンチの返し技が!さまざまな系統の新技に大注目。

NEW CHARACTER NEW CHARACTER NEW C

ベネッサ・ルイス

13人目の刺客は、白髪の女性キャラクター。現在、ブライアント家のSPをしているというベネッサ・ルイス。真の目的である、父殺しの復讐を果たすため、犯人が関係する格闘大会に参加しているらしい。彼女の格闘スタイルはムエタイベースとのことだが、当て身なども持っているとのこと。

新技続々!! 闘いの進化形が見えてきた!?

アキラ
AKIRA YUKI

振り下ろし攻撃で相手をねじ伏せる単発の攻撃。八極拳らしい強力な打撃技だ。上からの攻撃だけにヒット時の効果が気になるところ。特殊なダウンや、相手をしゃがみ状態にさせる効果が期待できる。

伏虎(ふっこ)

重ね当て〜天開(かさねあて〜てんかい)

アオイ
AOI UMENOKOUJI

合気道や古武道にも見られる重ね当てで衝撃を与え、崩したのちに投げ技を決める。決まれば相当な威力になりそうだ。投げ技はタイミング入力なのか、それとも自動なのかはまだわかっていない。

※画面は開発中のものです。

ジャッキー
JACKY BRYANT

下段の蹴り技からハイキックへとつなぐ連撃。踵を相手の足下に蹴り込む初段は、いままでのレッグスライサーに当たる技だろうか。連続ヒットするか否かで、この技の使用頻度は大きく変わるだろう。

スピンレッグスライサー

サイドネックカットソード

サラ
SARAH BRYANT

構えの存在が明らかになったサラ。片足を上げる独特のポーズから、さまざまな技をくり出すことができる。このサイドネックカットソードは、相手の側面に回り込みながら蹴りを放つ避け攻撃だ。

ウルフ
WOLF HAWKFIELD

派生している技は、いままでのキャッチ～チェンジ～プッシュに似ている。ただつかむまでの姿勢が低いことに加え、リーチも格段に長くなっている。中距離からのガード崩しに活躍しそうだ。

ロースウェイタックル

ヒールアックス

ジェフリー
JEFFRY MCWILD

高々と上げた足を相手に向かってたたき落とす。ジェフリーらしい重量感あふれる踵落としだ。ガードを崩す効果を持っている点にも注目。前号で紹介した"ため攻撃"に相当する技なのだろうか。

カゲ
KAGE-MARU

十文字構えは、今回のカゲを象徴する構えといえる。そこからくり出される技の数々は、いずれも幻惑効果の高いものばかりだ。この流影転は、低い姿勢で転がり、相手の視界外へと輪移動する技。

葉隠流 陽・十文字～流影転（はがくれりゅう よう・じゅうもんじ～りゅうえいてん）

構え
新技のキーワード・その1

新キャラクターのレイ・フェイだけでなく、サラとカゲにも確認された特殊構え。そこからの技も多彩で、攻めの核を握る可能性も十分に考えられる。構えに移行する技にどんなものがあるかも、大きなポイント。流れるような連撃を組み立てたい。

サラ：ハイドサイドキック～特殊構え～クラッシュロー～ハンドホールドネックカット
（Ⓟ+Ⓚ～特殊構え中⬇Ⓚ～タイミングよくⓅ+Ⓚ）

ラウ
LAU CHAN

一度身を引き、踏み込みながら拳槌を振り下ろす。出始めのモーションで、リーチの短い技をかわす効果が期待できる。ヒット後に、特殊なヒット効果を誘発している点にも注目。追い討ちはできるか?

翻身壁拳(ほんしんへきけん)

パイ
PAI CHAN

今回のパイは、攻防一体の動きがキーワード。この技は、円を描くような蹴り技から姿勢の低い仆腿へと流れる連繋だ。仆腿で、相手の技をかわす効果がある。ほかの連繋と合わせた攻めに注目したい。

燕青擺脚~仆腿(えんせいはいきゃく~ほくたい)

シュン
SHUN - DI

新システムにある"ため攻撃"に当たる技。低い姿勢からくり出される肘打ちは、溜めることでガードを崩す効果がある。これまでの背旋肘にモーションが似ていることも、大きなポイントになりそうだ。

撃山旋肘(げきざんせんちゅう)

リオン
LION RAFALE

継承技である偸歩掃手からの新連繋。ここから相手の腹部へと蹴り技を放つ。レバー入力で攻撃後に少し身を引くことができたりなど、螳螂拳ならではの自在な姿勢変化に移行できるとのこと。

転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)

レイ・フェイ
LEI FEI

リオンも同名の技を持っているが、様子はだいぶ違う。こちらは、"敗式"と呼ばれる構えからの技だ。ボタンを押し続けることでガード不能になる"ため攻撃"の効果を持っていることも注目のひとつだ。

箭疾歩(せんしつほ)

新技のキーワード・その2 ガード不能

新システム"ため攻撃"。ボタンを長く押すことでガード不能になるというのがその基本性質。ただ、ガード不能の性質を持つ新技の中には、特徴である赤いエフェクトが見られないものもある。溜めなくてもガードを崩せるものが存在しているのか?

ジェフリー フルスイングハンマー(←→+P+K)

アーケードに革命を起こす!?
カードとモバイルがもたらすものとは?

『VF4』では独自のカードシステムが導入される。カードは1枚500円で購入でき、段位認定などに利用される。しかし『VF4』の革新はそれだけにとどまらない。カードに記載されたユーザーIDをiモードのサイトであるVF.NETに登録することで、さまざまな情報を得ることができるという。そこで今回はその仕掛け人である片岡氏を直撃してみた。

←カード1枚で1キャラのデータを記憶。VF.NET接続のパスポートだ。

カードに情報を記憶

アーケード
●アイテムをゲット
●段位認定
●対戦相手をブックマーク

DATA

セガネットワークサーバ

DATA

モバイル
●自分のカードデータを閲覧
●各種情報の閲覧
●対戦相手を評価

●自分の対戦履歴
●対戦相手からの評価
●店舗・全国のランキング
●メールの配信

●キャラカラーの設定
●店舗の検索

iモードで接続

VF.NETとは?

カードシステムとモバイルの仕掛け人
片岡洋氏を直撃!!

片岡洋プロフィール
カードとVF.NETのシステムを担当。代表作は『FV』シリーズや『アウトトリガー』など。

――カードシステム導入の目的はどのようなところにあるのでしょうか?

片岡 1回1回のゲームで終わるんじゃなくて、継続した楽しさを提供したかったんですよ。段位やアイテムを設けることで長期的な目標を作ってあげたい。そのために、個人を特定するためのツールとしてカードを導入しました。本当にやりたかったのはVF.NETです。

――VF.NETでは何ができるのですか?

片岡 対戦相手の履歴が残るのがキモですね。履歴はつねに5人まで残って、あとでその人の戦いかたを評価することができる。もちろん自分も誰かから評価されます。気になる対戦相手がいたら対戦終了後にⓅ+Ⓚを押すことでその人をブックマークすることができます。つねにその人の情報を追いかけられる。それは段位や勝率などいろいろです。あとは自分がよく行くお店での自分のランキングや、段位は自分より低い人と対戦しても上がらないので、高段位の人がいるお店を検索したり、対戦回数の多い時間帯もわかったりします。

ランキングや評価はリアルタイムで更新されるので、それを見てユーザーどうしで楽しんでもらえればいいですね。ネットの掲示板みたいに、セガが配信するんじゃなくて、ノリとしてはどんどん書き込まれる掲示板みたいな感覚を実現したい。自分がどう評価されてるかなんて、すごく気になると思うんですよね(笑)。

――評価したりというのは新しいコミュニケーションの提案ですよね。

片岡 本当は直接話してもらいたいんですよ。対戦が終わったらVF.NETに接続して評価するんじゃなくて。「強いですね、よくくるんですか」って。直接のコミュニケーションの仲介をしようというのが目的です。カードとVF.NETはそのための道具なんです。「これがあるから話さなくていいや」ではなくてですね。相手の情報を見られるから話しかけやすくなると思うんですよ。

あとVF.NETを見て、自分がよく行くお店や近所のお店の情報を見て、アーケードに行こうって気にさせる、それがいちばんの目的です。VF.NETはあくまで情報窓であり、入力装置なんです。結果は全部アーケードで反映されるわけですから、行かないと意味がない。アーケードに行こうという動機づけにしたいです。

――VF.NETの中のアイテムって言葉がでてくるんですが、これはいったい?

片岡 服が替わったり、色が変わったり、何かがついたりと、「誰? 新キャラ?」って思うほどの衝撃のびっくりアイテムがあるんですよ。それが手に入る条件もいろいろあって、それを見つけるおもしろさを提供するために導入しました。これはVF.NETにつなげない環境の人でも成立します。ただ自分のキャラをカスタマイズしたり、アイテムを外したいなんて場合はVF.NETからでしかできないんですけどね。

――メールでは何が配信されるのですか?

片岡 たとえば自分がよく行くお店で20連勝した人が出たらメールを配信するように設定しておくと、その結果が出たらすぐメールが配信されるんです。で、すぐに出かけてみるとその人がまだいて対戦できたり、レアアイテムを持っている人が現れたら配信するように設定できたりもします

――VF.NETが目指すものとは?

片岡 VF.NETをたとえば電車の路線ソフトのような情報が得られるようなものにしたいです。それだけで楽しめるという以上に、これを使うことによって『VF4』がより楽しくなる、友だちも増えるとか実用性を見いだせるようなツールにしたいです。

人とのコミュニケーションを仲介するための道具にしたい

SEGA CONSUMER HISTORY

セガ・コンシューマー・ヒストリー

家庭用機に見るセガの歴史

vol.23 1995～

ラスト・メガドライブ

1985 1990 1995 2000

A.S.タイトル

セガ・ハード最長を誇るメガドライブ

セガの歴代コンシューマーハードのなかで、メガドライブはもっともその歴史(ソフト供給期間)が長かった。ハードが'88年の10月に登場し、'96年初頭に最後のソフトが発売されるまで、じつに約7年以上もの年月が横たわっているのだ(海外市場に至っては、さらにプラス2～3年)。また、単に歴史が長いだけでなく、セガの周辺で起きたさまざまなトピック、メガCD、ゲーム図書館ほか多彩(そして挑戦的)な関連ハードの発売など、この時代は業界・ユーザーの両サイドともに刺激的で、エキサイティングであった。現在も"セガファン"を自称するユーザーは多数存在するが、なかでも「メガドラのころのセガが好きだった」という人が多いのも、うなずける話と言えるだろう。'94年11月に後継機の"サターン"が発売されたあとも、本数こそ少ないが1年以上もソフトが供給されていた事実。それこそ、メガドライブを熱く支え続けるユーザーが確かにいたことの証明ではないだろうか。

末期ならではの超個性的パッケージ!?

メガドラ末期に発売された『ジ・ウーズ』は、何とメガドラソフト唯一(というか最初で最後)のリバーシブルパッケージ仕様。これはパッケージイラストが取り外し可能なのを利用したお遊びで、片面は電波系文章、もう片面は文学小説の装丁風という、とてつもなくアヤしいものだった。さらに驚くべきは、どちらの内容もゲーム本編とはまったく関連がないことであった……。

パターン1

パターン2

もうひとつの歴史 スーパー32X

サターン発売から約10日後の'94年12月3日(奇しくもソニーのプレイステーション本体発売と同日)、メガドラ用のアップグレードブースター"スーパー32X"が発売される。そのスペックたるや、当時としてはかなりのもの。というのも、搭載されているCPUはサターンと同じSH2で、これを装着すればなんとメガドラでも秒間20000ポリゴンの表示が可能になるのである! しかし、そのすばらしいスペックに反して投入時期があまりに遅かったこともあり、発売ソフトはわずか18本。けっきょくはヘビーなファンのコレクターズアイテムという位置づけで幕を……。

←強引な合体フォルムはいま見るとかっこいい? もちろんマニアは16BITロゴのある初期型メガドライブに装着!

スーパー32Xの仕様

CPU		SH2(23MHz)×2
メモリ	RAM	2Mbit
	VRAM	2Mbit
サウンド		PWM音源
表示能力	VDP	セガカスタムLSI
	カラー	32768色
	映像出力	ビデオ(標準)、RF、RGB
		1994年12月3日発売/16800円

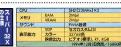
スーパー32Xの性能を検証!!

メガドライブ単体とスーパー32X装着時とでは、どれくらいスペックが異なるのか? 当時を知らない読者のために、ここではもっとも比較しやすいグラフィック性能で検証してみよう。対象は両ハードで発売された『アフターバーナーII』だ。

MD アフターバーナーII

←単色の空と寂しい草。単体ではこれが精一杯。

32X アフターバーナーコンプリート

←画面の密度で一目瞭然。もちろん音も完璧。

セガガガに降臨!!

メガドラ本体にメガCDと32Xが合体した途端、妙な威厳と風格が現前する。その迫力を体験したい人は黙って『セガガガ』をクリアーだ!

合身

セガ ゲーム グラフィティ SEGA GAME GRAFFITI

当コーナーで長らく紹介してきたメガドライブの歴史も、ついに今回で完結。末期ならではの伝説的なソフトの数々をご覧あれ！

メガドライブ編

リスター・ザ・シューティングスター 95/02/17 セガ

↑生まれたばかりの流星"リスター"がいろんな星で活躍。ぐいーんと伸びる手が特徴。これで敵をつかんで体当たりしたり、垂直な壁を登ったり、仕掛けを作動させたりと、意外性に富んだ動きが楽しい。『ソニック』に比肩するアクションとの呼び声も高い傑作。

エイリアンソルジャー 95/02/24 セガ

↑トレジャーの5作目となるシューティングアクション。多関節で動く数十体のボスたちと連続で闘うハードな内容で、マニア層に熱狂的に受け入れられた。タイトル画面（左ページ参照）でもわかるとおり、この作品自体がメガドライバーへの熱いメッセージだった。

メガドライブ用　発売タイトルリスト⑥ ［1995-］

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
95/01/13	イチタントアール	セガ	ETC	6800
95/01/20	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	セガ	RPG	8800
95/02/17	リスター・ザ・シューティングスター	セガ	ACT	6800
95/02/24	NBAジャム・トーナメントエディション	アクレイムジャパン	SPT	8800
95/02/24	NFLクォーターバッククラブ95	アクレイムジャパン	SPT	8800
95/02/24	エイリアンソルジャー	セガ	ACT	6800
95/02/24	エコー・ザ・ドルフィンCD	セガ	ACT	4980
95/02/24	大封神伝	ビクターエンタテインメント	RPG	6800
95/03/17	サージングオーラ	セガ	RPG	8800
95/03/24	ダブルスイッチ	セガ	ADV	6800
95/03/24	プライズファイター	セガ	ADV	6800
95/03/31	ミッキーマニア	セガ	ACT	7800
95/03/31	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテインメント	ACT	6800
95/04/28	テレビアニメ・スラムダンク強豪真っ向対決！	バンダイ	SPT	8800
95/04/28	トゥルーライズ	アクレイムジャパン	ACT	7800
95/05/26	ライトクルセイダー	セガ	ACT	7800
95/07/21	超球界ミラクルナイン	セガ	SPT	7800
95/08/04	プロストライカーファイナルステージ	セガ	SPT	7800
95/09/01	コミックスゾーン	セガ	ACT	7800
95/09/01	ジャスティスリーグ	アクレイムジャパン	ACT	8800
95/09/01	ジャッジ・ドレッド	アクレイムジャパン	ACT	7800
95/09/01	ファーレンハイト	セガ	ADV	6800
95/09/22	ジ・ウーズ	セガ	ACT	5800
95/10/27	バットマンフォーエヴァー	アクレイムジャパン	ACT	8800
95/10/27	フォアマンフォーリアル	アクレイムジャパン	SPT	8800
95/12/22	サージカルストライク	セガ	SHT	6800
95/12/22	ぺぺんがPENGO	セガ	ACT	4980
96/02/23	シャドウラン	コンパイル	RPG	7800
96/03/22	魔導物語I	コンパイル	RPG	7800

※青字はメガCDソフト。リストはファミ通DC編集部で作成したものです。

ライトクルセイダー 95/05/26 セガ

↑トレジャーの6作目。立体的な仕掛けや合成による魔法が特徴のアクションRPG。

ジ・ウーズ 95/09/22 セガ

↑自分の体をウーズ（液状の生物）にされた科学者が、DNAを捜して戦うアクション。

ぺぺんがPENGO 95/12/22 セガ

↑セガの懐かしいアーケードゲームの移植版と、そのアレンジ版（対戦もあり）を収録。

魔導物語I 96/03/22 コンパイル

↑『ぷよぷよ』キャラの出典でもあるRPGの移植版。『II』以降はメガドラでは未発売。

スーパー32X編

DOOM 94/12/03 セガ

↑海外製の超有名3Dシューティングの移植版。『クエーク』などの元祖となった作品。

スペースハリアー 94/12/03 セガ

↑ご存じセガの有名アーケード作品の移植。独特の高速感や巨大ボスをキッチリ再現。

スーパー32X用　全発売タイトルリスト ［1994-］

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
94/12/03	DOOM	セガ	SHT	7800
94/12/03	スターウォーズ・アーケード	セガ	SHT	8800
94/12/03	スペースハリアー	セガ	SHT	4980
94/12/16	バーチャレーシングデラックス	セガ	RAC	8800
95/01/13	アフターバーナー・コンプリート	セガ	SHT	4980
95/01/27	サイバーブロール	セガ	ACT	7800
95/02/24	36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	セガ	SPT	8800
95/02/24	メタルヘッド	セガ	ACT	7800
95/03/24	TEMPO	セガ	ACT	7800
95/04/21	カオティクス	セガ	ACT	7800
95/05/19	モータルコンバットII究極神拳	アクレイムジャパン	ACT	9800
95/05/26	ステラアサルト	セガ	SHT	7800
95/07/14	NFLクォーターバッククラブ95	アクレイムジャパン	SPT	8800
95/07/14	パラスコード	セガ	SHT	7800
95/07/28	三國志IV	光栄	SLG	14800
95/09/01	NBAジャム・トーナメントエディション	アクレイムジャパン	SPT	9800
95/09/01	WWF RAW	アクレイムジャパン	SPT	9800
95/10/20	バーチャファイター	セガ	ACT	7800

※リストはファミ通DC編集部で作成したものです。

アフターバーナー・コンプリート 95/01/13 セガ

↑これもアーケードからの移植。ロック調のサウンドも含めて名称どおりコンプリート。

メタルヘッド 95/02/24 セガ

↑軍事用ロボ（視点変更可能）に乗ってミッションを遂行していく3Dシューティング。

バーチャレーシングデラックス 94/12/16 セガ

↑ラップタイムのバックアップや、コース増加など、メガドライブ版で指摘されていた欠点を補ったバージョンアップ版。ポリゴン数も大幅に増加。

ステラアサルト 95/05/26 セガ

↑宇宙を舞台にした3Dシューティング。ソリッドなポリゴンやふたり協力モード、戦略的なゲーム性など、32X屈指の傑作。サターンにも移植された。

パラスコード 95/07/14 セガ

↑敵の攻撃方法や、敵機そのものを奪ったりできるポリゴンシューティング・バトル。

バーチャファイター 95/10/20 セガ

↑初代の移植版。ややポリゴンは少ないが、裏技を使えばキャラの主観視点でも遊べる。

時は満ちたり……多くの新要素を加えた『セカンド』が今夏降臨する!

Culdcept II

カルドセプト セカンド

発売日	7月12日発売予定
ジャンル	ボードゲーム
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	50ブロック以上使用
制作元	メディアファクトリー
企画・発売元	大宮ソフト
通信機能	対応(通信対戦、HP、データ配信)
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、メモリーカード4X

95パーセント 5月30日現在 開発状況

http://www.culdcept.com

いよいよ発売日決定! 機種を越えて高い評価を受けてきた『カルドセプト』シリーズの最新作が、一大パワーアップを遂げて今夏ドリームキャストで復活!

いまなおファンの多い新感覚カード・ボードゲームの続編がついに!

今年3月に行われた制作発表会から3ヵ月、『カルドセプト セカンド(以下、セカンド)』の発売がついに7月12日に決定した。カードゲームとボードゲームの要素をミックスした緻密な戦略性を持つ本シリーズ、その人気は、1作目のサターン版から3年が経ったいまでも数千人規模の全国大会が行われ、"セプター"と称される熱烈なファンによって、地域ごとに独自のネットワークが築かれているほど。今回は、オンライン対戦をはじめとする『セカンド』の具体的な新要素を徹底紹介するぞ!

←↑家にいながら全国の強者たちとオンライン対戦! ネット機能を使ってブックやAIなど、さまざまなプレイヤーデータのやり取りもできる。

大好評を博した『カルドセプト』シリーズ

『カルドセプト』は、"大人も楽しめる対戦型ゲーム"をコンセプトに、'97年にサターンで誕生。以降、これまでになかった奥深いゲーム性、美しいカードデザイン、深遠な世界観などで、幅広いプレイヤーの人気を集めた。

●for SS カルドセプト

サターンで登場した、記念すべき1作目。

●for PS カルドセプト エキスパンション

プレイステーション移植版。新カードも追加。

●for PS カルドセプト エキスパンション プラス

新マップを収録し、価格も安くなった廉価版。

カードゲームとボードゲームが融合した『カルドセプト』が持つ魅力とは?

本シリーズの真骨頂は、練り込まれた独特のゲーム性にある。プレイヤーは、あらかじめ50枚のカードで"ブック(手札の束)"を作成。ゲーム開始後は、ダイスを振ってマップを移動し、カードを駆使してマップ上に領地を増やしていく。領地がレベルアップする(価値が上がる)ほど、その領地を守るクリーチャーは強力になり、止まったときに払う通行料は増えていく。ブックの作成と領地をめぐるかけ引き、このふたつが奥深い戦略性を生むのだ。

もちろん、美しいイラストを集めていく"トレーディングカード"の要素も十分楽しめるぞ。

←同属性の領地を集めると連鎖が発生。通行料もアップする。『セカンド』では同盟戦を含め、4人までの対戦が可能。

基本的なゲームの流れ

マップを周回

領地取得

領地奪取・拡大

総魔力アップ

手札補充

戦闘

ビジュアル、ボリュームともにDCで大幅パワーアップ！

著名なクリエーター陣が手がけたカードグラフィック、イメージイラスト、オープニングムービーなど、世界観を華やかに演出する美麗なビジュアルも、本シリーズが高い評価を受けている一要因。今回の『セカンド』では、さらなる豪華作家陣の起用、ドリームキャストの表現力等により、グラフィック面でもこれまで以上にグレードアップ！ カード使用時のエフェクト演出なども、よりハデで美しいものになっているぞ。

⬆『バーチャファイター2』のイラストなどを手がけた寺田克也氏も参加。このカードは、属性クリーチャーへ1.5倍の強打を与える"グラディエーター"だ。

450種を超えるカードはすべて新グラフィックに！

『セカンド』のカード総数は、これまでの360種から一気に450種以上へと大幅に増加。これらのカードイラストは、追加分だけでなく、前作から継承されたものを含めたすべてが新たに描き下ろされている。その例を右にふたつほど紹介しておこう。前作からのファンにとっては、これまで愛用してきたカードのイラストがどのように生まれ変わっているかも楽しみどころのひとつだぞ。また、新たに加わった100枚近くのカードについては、イラストとともに、その効果や影響も興味深いところ。新カードの能力を活かした戦略やコンボなどは、大いに研究のしがいがありそうだ。さらに奥深いゲームになることは間違いない！

ドラゴン

イラスト：中井 覚　イラスト：古代彩乃

ミゴール

イラスト：中井 覚　イラスト：中井 覚

AIを強化！ ストーリーモードもより楽しめるものに

今回はCPUキャラの思考ルーチンも強化。内容的にも深みを増したストーリーモードは、より楽しめること請合いだ。対戦モードでは、自分のブックやAIキャラを相手に戦うこともできる。

⬆主人公と行動をともにするゴリガンも健在。新たなセプターたちにも期待。

『カルドセプト』の重厚な世界観を構築する豪華クリエイター陣

ここでは『セカンド』に参加しているクリエーター陣を大紹介。多方面で活躍中の一流作家が一同に会し、本作の世界を演出している。ゲームを進めるうちに集まっていくカードやデモ映像などのグラフィックは、単純にイラスト集としての価値も大きいかも。

⬅⬇著名作家陣による入魂のカードイラスト。すべて集めたい

➡フレイムロードなどが描かれた迫力のイラスト。

イラスト：中井 覚

●イラストレーション●

名前	紹介
開田裕治（かいだゆうじ）	ガンダムプラモのパッケージ、ウルトラシリーズのLDジャケット、第15回東京国際映画祭のポスターなどを手がけたフリーイラストレーター。『怪獣戯画』など作品集も多数。
加藤直之（かとうなおゆき）	SF小説の世界ではカバーイラスト、さし絵などの大家として知られるイラストレーター。日本出版美術美術家連盟理事を務める。代表作は『加藤直之画集Ｉ～Ⅲ』など。
傑怪老（けつかいろふ）	プログラマーを経てイラストレーター、デザイナーへ転身。『ヘッドバスター』や『重装機兵ヴァルケン』など多数のゲームを手がける。マンガ家としても知られる。
古代彩乃（こしろあやの）	PC88の時代からSFC、MD、SS、PSなど数多くのハード&ゲームで活躍してきたドット絵師。代表作は『イース』、『アクトレイザー』、『GGソニック』など多数に及ぶ。
寺田克也（てらだかつや）	イラスト、マンガ、ゲーム、映画など、さまざまな舞台で活動するフリーランスイラストレーター兼マンガ家。『神宮寺三郎』シリーズ、『西遊奇伝・大猿王』などが代表作。
中井 覚（なかい さとし）	『バイオハザード コード：ベロニカ』や『ガンハザード』、『ジノーグ』など、10年以上"ゲーム業界の絵"に関わるベテラン。前作でも多数のカードイラストを手がけた。
花山由里（はなやまゆり）	幻想画を得意とするイラストレーターで、Photoshop関連のライターとしても活動中。著書は『Photoshop絵画に挑戦』など。本の装丁イラストも多数手がけている。

●CG・ムービー●

名前	紹介
日下部 実（くさかべ みのる）	ゲーム、イラストレーション、個人作品など、コンピュータグラフィックスの多分野で活躍中の3DCGアーティスト。代表作はCD-ROM版『鉄人』シリーズなど。

●サウンド●

名前	紹介
伊藤賢治（いとうけんじ）	11年間（株）スクウェアで作曲活動を続けてきたサウンドコンポーザー。代表作は『ロマンシング サ・ガ』シリーズ、『サガ フロンティア』など。現在はフリーで活躍中。

"一生遊べるゲーム"を目指して……

ネットワークが切り開く『カルドセプト』の新たな地平

開発プロデューサー直撃インタビュー

自由度の高いオンライン・コンテンツを有する本作の行き着く先にあるものは？

対戦こそ『カルドセプト』の魅力。もっと気軽に対戦できる環境を！

――『セカンド』での最大の進化は、やはりネットワーク機能にポイントが？

『カルドセプト』のいちばんのオモシロさは、やはり人間どうしの"対戦"にあると思うんですよ。じつは、サターンからPSに変わったときもそこが大きかったんです。サターンではメモリーカセットを何回も差し直して複数のユーザーデータを読み込ませていたのが、PSではメモリーカードを持ち寄ればすぐに対戦を始めることができますよね。携帯にも便利ですし。PS版の『エキスパンション』を発売したときに「どこが変わったのか？」という質問をよくされたんですけど、そのような意味では「PSになったことです」としか答えようがなくて、ちょっとイヤな顔されたりとか（笑）。もちろん、細かい部分ではいろいろ変わっているんですが。

そんなわけで、今回も対戦の部分にはもっとも注力しています。初めての方でもプレイしやすいように、（カードを使用するために必要な）コストが下がったり、コンピューターの思考時間が短くなったりと、より快適に遊べるようになっています。通信対戦を採用したのも、もっと気軽に人と対戦ができる環境を作りたかったからですね。オンライン対戦については、プレイヤーがまずフロアに集まって、そこで仲間を集めて対戦専用の部屋に行って、チャットしながら戦うという、まあ、基本的には非常にノーマルな形です。

また、『カルドセプト』のオモシロさのひとつに、"ブックを組む"というのがあると思うんです。50枚という制限のなかで、どう知恵を絞ってブックを作り、戦略を決めるか、というところですね。そういうことを話し合ったり、意見を交換する場としても楽しんでもらえるといいですね。前作でもオフィシャルホームページ上で、登録したプレイヤーが近くに住むプレイヤーを検索してメールを出せる機能や、個人で開催する大会を告知できる掲示板なんかを設けていたんですが、『セカンド』では人を捜したり、実際に集まったりしなくてもすぐに対戦ができるというのが大きいと思います。

ただ、ネット環境における不具合というのもありまして、そこを考慮していろんなことをやっています。

たとえば、『カルドセプト』って1ゲームが長いんですよ。そこに対しての接続時間なり料金なりの問題で、「場所を用意しました。では戦ってください」という通常のパターンでは、ユーザー負荷の高いゲームになってしまうのでは？ という危惧がずっとありました。そこをどうクリアーして多くの人に楽しんでもらうかということが、今回の大きな課題でもあったわけです。その答えが各種のデータ配信で、制作発表会のときにも少しお話ししましたが、"数秒の接続でずっと遊べる"、というシステムが『カルドセプト』には合っているんじゃないかと思いまして。

オンライン対戦とデータ配信がもたらす無限の可能性

全国のプレイヤーとオンライン対戦ができるようになっただけでも『セカンド』の意義は大きいが、これに付随したデータ配信のシステムにも目を見張るものがある。プレイヤーはブック、AIなど4種のデータを自由にサーバー上に登録でき、ほかのプレイヤーはこれをダウンロードして楽しめるのだ。強いプレイヤーのブックを試してみたり、大会決勝戦の模様を自宅で観戦したりと、可能性は無限大。新カードや新マップも配信予定だ。

←データの準備などをして

メール を活用！

各種データはメールに添付して送受信することも可能。データを交換したり、事前にネット対戦の日時を連絡し合ったりと、活用しよう。

←サーバー数は接続人

→自分の腕に合わせて部屋を選択しよう。

↑『セカンド』発売後はオフィシャルHPがプレイヤーの拠点となる。

送受信できる4つのデータ

●ルールデータ
勝利条件や禁止カードなどのルールの詳細データ。大会時などはこれをダウンロードするだけで、すぐにルールの統一、管理ができる。

●ブックデータ
50枚のカードで構成されるブックの詳細データ。ほかのプレイヤーが作ったブックを試せる。自分で使うもよし、対戦するもよしだ。

●AIキャラクターデータ
数十に及ぶ項目を状況別に設定した行動方針のデータと、ブックデータをセットにしたデータ。プレイヤーの分身ともいえるデータだ。

●リプレイデータ
対戦の模様をそのまま再現するデータ。大会結果を参照したり、名勝負をアップロードし、全国のプレイヤーに自慢したりも可能。

数バイトから広がる世界。すべては『セカンド』への布石だった

――ダウンロードデータについて、詳しくお聞かせください。

まずはルールですね。たとえばトランプなんかでも"地方ルール"ってあるじゃないですか。『カルドセプト』ですと、"30ターンで終わり"とか"エクストラカードは禁止"だとか。今回はこういったことをシステムでフォローしています。禁止カードは1枚1枚について設定可能です。あと、リアルタイムの対戦を意識して作ったんですが、将棋のように"持ち時間"の設定もできますよ。

また、オンライン対戦の話になりますが、"ビギナー"や"スタンダード"など、いろいろなフロアがあります。これらのフロアの差別化にもルール設定で対応しようと考えています。フロアの数を増やすこともできるので、たとえば期間を区切って"ファミ通杯"とかの大会をやることもできますよ。ルールをこちらで設定しておけば、それに反するブックでは入れなかったり、マップも決まっているのでスムーズに対戦が始められますね。

⬅通信対戦の結果は自動的に集計。ランキングに反映される。

――大会専用のオリジナルマップなども配信されるんですか？

ええ。『エキスパンション』のときも実験的に、何回かマップデータの入ったCD-ROMをつけた本を発売したみたんですが、意外に需要があることがわかりまして。ほんの数バイトのデータでも、『カルドセプト』の世界を広げることはできるんじゃないかと。ほかにもホームページのほうでやってきたことがヒントになって、『セカンド』の仕様が決まってきたという経緯があります。

――なるほど。ブックデータ、AIキャラクターデータなどもそういった方向から？

そうですね。プレイヤーどうしでブックを交換したり、人のブックを使ってみたい、といったところが発端ですね。ただ、『カルドセプト』はブックだけでなく、それを適切に使う"プレイング"があって初めて機能しますよね。AIキャラクターは、このプレイングとブックのデータをセットにして外部へ配信するわけです。いうなれば"自分の分身"ということですね。

これをサーバーに登録しておけば、それこそ数秒の接続で、いろんな人と擬似対戦ができるんです。初めての人だと、いきなりオンラインで対戦するのは勇気がいると思うので、ここから始めてもらうのもいいかな、と。

――プレイングとブックは必ずセットで？

もちろん個別にダウンロードすることもできます。特定のブックを持ったAIキャラクターでの大会なんてことも可能ですね。

あとは勝負の内容を保存したリプレイデータですね。全国大会や名勝負なんかのリプレイデータが溜まっていけば、カードの流行り廃りもわかったりしてオモシロいと思いますよ。これらのデータはメールに添付して送信できるので、親しい友だちと「新しいブックを作ったよ」とか「大会のルールを入手したよ」とかやり取りできます。ブックの内容を秘密にすることも可能ですので、あえて使うまでわからないようにしてみたり（笑）。

――最後に、ファンの方々へひと言！

"究極のカルドセプト"、そして"一生遊べるゲーム"を目指しています。通信対戦が流行っても、やっぱり顔をつき合わせて戦うのがいちばんオモシロいと思うので、直接人を集めての全国大会は必ずやるつもりです。ご期待ください。

⬆制作発表会から3ヵ月、ようやく完成が見えてきた『セカンド』。BBAへの対応も予定されている。

ファン必見！ 前作からの細かい変更点をCHECK！

通信対戦にデータ配信、カードの追加＆全面描き下ろしなど、目玉となる要素が目白押しの『セカンド』だが、細かい仕様変更、追加要素もたくさんある。ここでは、シリーズのファンにとってとくに気になるであろうと思われる、ゲーム内容に関する変更点を紹介しよう。

⬆マップ全体に影響を及ぼす、"リビングアイドル（生ける偶像）"系と呼ばれるカードも追加された。

コストの低下

『セカンド』では、カードを使用する際に必要なコストが全般的に下げられたため、引いたカードをどんどん使っていっても、周回まえに魔力が底をつくことは少なくなっている。チェックポイントを通過するたびにボーナスが入るのもポイントだ。ちなみに"マナ"のコストはゼロになったぞ。

⬅1枚あたりの減少は小さくても、何枚も使えばその差は歴然だ。

種族の廃止

獣族、悪魔族、植物族といったクリーチャーの"種族"という概念は今回廃止され、代わりにクリーチャーカードには"アイテム制限"という項目が追加された。スクロールなど、これまで特定の種族では使えなかった戦闘アイテムはカードテキストに直接表記されるようになり、より感覚的にわかりやすくなっている。

バランスの見直し

コストも同様だが、全体的にカード能力が見直され、強すぎるカード、弱すぎるカードがないように再調整された。前作のカードもすべて継承されたわけではなく、消えたカード、内容が大きく変化したカードもあり、事実上すべてのカードが作り直されたといっていい。具体例としては"デコイ"が武器を使えなくなったこと、など。

新能力の導入

クリーチャー能力にさまざまな新概念が導入。たとえば"アーチャー"の射撃能力は、領地コマンドから実行する。マップ全体が対象となる"アイドル"シリーズも『セカンド』からの新しい要素だ。

櫻新報

『サクラ』を応援する人たちから

イラスト：藤田幸久

『サクラ大戦3』感想文　稲光弘子

ファミ通DC公認、米田さんを愛する『サクラ』ファンのおばあちゃん。

さくらの花が咲き乱れるこの時期に、またこの作品との再会ができて、本当に喜ばしいことです。

娘が『サクラ大戦3』の売れ行きなどを、インターネットで調べておりましたら、たいへん好調と聞き、私も心から喜んでおります。

今回は、いままでになく、発売数ヵ月まえよりさまざまな情報を得ましたり、オープニングムービーを拝見したりしておりましたので、心が浮きだったまま発売日が訪れました。しかも、新機器"ドリームキャスト"での新作ということで、待ち遠しさは倍増でした。前作から3年の時間は長かったと思いますが、時間をかけただけでなくスタッフの方々の並々ならぬ情熱が飛び出して、伝わってくる作品に仕上がっていると感動いたしました。

今回の作品の中でいちばん目に止まったのは、画面の使いかたです。前回までは、テレビ画面の3分の2程度の大きさで、四角形の中に人物が収まっていましたが、『3』では画面全体で表現してあるため、ただでさえ美しい映像がより際立って見えます。

ローディングで待たされることがなくなったので物語を崩さず、なめらかに進むのがとても心地よい感じです。

登場人物も、主役陣も帝都花組に負けない魅力がよく出ていますし、巴里の街の人々とも会話することもできるようになっているので、より巴里という街の真実味がありました。劇場だけでなく、街も歩けるようになって、物語にも拡がりがでてきた感がありました。個人的には、米田さんの出番がなく残念ですが、帝都花組が巴里を訪れたときには、やはり笑みがこぼれました。

それと、光武での演出の場面が非常にかっこよくスピード感にあふれ、隊員や敵の蒸気獣まで個性がはっきりとあって驚きました。戦闘でも、アドベンチャーパートでも、私は巴里に行ったことはないのですが、たまたまテレビで"シテ島"や"モンマルトル"の映像を見ましたときに、本当にあらためて『サクラ大戦3』が緻密に作られているのだと感心しきりです。

合体攻撃もよりパワーアップしていますし、ミニゲームがより楽しく、人物が立体的になっていて、私はとくに花火ちゃんの"矢の当たる場所"が好きです。エンディングには、本当に泣かされました。

大神隊長もより成長していて、男らしくなってきていい感じですし、『サクラ大戦3』も新たな『サクラ』の歴史として、いつまでも色あせることはないように感じております。

太正浪漫堂池袋本店 開店三周年記念月間 "サクラ祭り"開催！

～おかげさまで太正浪漫堂池袋本店三周年～

サクラ祭り

巴里花組グッズも満載でお待ちしております！

太正浪漫堂池袋本店がついにこの6月13日で開店3周年を迎るぞ。そこで6月は日ごろのご愛顧に感謝してサービス月間を実施する。割引スタンプの倍押しサービスに記念大入り袋を各日限定販売、9日（土）、10日（日）はサービス企画を実施（ただし、9日は太正浪漫倶楽部会員限定の入場日）。3000円以上購入者に先着で記念Tシャツをプレゼントするほか、三周年記念限定商品や巴里花組グッズなども新発売。

池袋駅　東口　西武百貨店　パルコ　富士銀行　三越　さくら銀行　ロッテリア　池袋GiGO　東急ハンズ　首都高速　アムラックス　サンシャイン

＊ホームページアドレス
http://www.sega.co.jp/segal/AM-space/roman/

サクラ大戦歌謡ショウ　五周年記念公演 『海神別荘』（泉鏡花原作より）

夏の恒例となった『サクラ大戦歌謡ショウ』が5周年。演目は泉鏡花原作の『海神別荘』。帝撃歌劇団花組総出演。"公子"にマリア。"公子の妻"役にさくら。公演は8月10日から10公演。前売りがいよいよ6月9日（土）スタート。

上演日程

8月10日（金）～18日（土）
全10回公演

【会場】 東京厚生年金会館（新宿）
【料金】 SS席9000円・S席7000円・A席4000円

ファミリー券（S席のみ大人1名＋小学生以下の子供1名）10000円
※ファミリー券は各公演限定100枚。ふたり目の子供より1名3000円

	8/10	11	12	14	15	17	18
13 00		○	○	○			○
18 00	○	○	○	○			
18 30					○	○	

※開場は開演の1時間まえ13日（月）、16日（木）は休演日

■ 前売り開始……6月9日（土）
■ チケットに関する問合せ　キョードー東京……03･3498･9999
■ 公演に関する問合せ、ファミリー券の申込み　レイネット……03･5465･1030
※ファミリー券の取扱いはレイネットのみ
チケット取扱い　キョードー東京……03･3498･9999
■ チケットぴあ……（オペレーター対応）03･5237･9999
（音声自動対応　Pコード）03･5237･9966
■ ローソンチケット……（オペレーター対応）03･5537･9955
（音声自動対応　Pコード）03･3569･9900
■ CNプレイガイド……03･5802･9999
■ eプラス（http://eee.eplus.co.jp）……03･5749･9911

サクラ大戦3 音楽CD情報

サクラ大戦3ミュージックコレクション
巴里音楽館

『御旗のもとに』『檄！帝国華劇団Ⅲ』『エリカのおはようダンス』を含む全79曲のBGM集。税込定価3570円。

サクラ大戦3ヴォーカルコレクション
巴里歌謡全集

『サクラ大戦3』に使用されたヴォーカル曲をまとめたCDが5月30日に発売。税込定価3150円。初回封入特典も。

サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム 第二幕9月発売決定!?

好評発売中の『サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム』の第2弾がいよいよ9月発売予定に！　今回は『サクラ大戦2』の世界を展開。織姫とレニがいよいよ登場するのだ。続報に期待せよ。

Pickup New Release

ピックアップニューリリース

ラインナップ

夏を控えたこの季節は新緑が美しく映える。そして、そんな季節にぴったりなのがカワイイ女の子……。というわけで、今回の本コーナーは女の子が魅力の4タイトルを一挙に紹介！　キミは誰が好みかな？

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

井上涼子～ルームメイト～

発売日	初夏発売予定	発売元	データム・ポリスター
ジャンル	アドベンチャー	開発元	フューバック
価格	6800円	通信機能	未対応
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	VGAボックス
ビジュアルメモリ	2ブロック使用		

開発状況 90パーセント

女の子とのドキドキの同居生活を楽しめる『ルームメイト』シリーズ。なかでもとくに人気の高い"井上涼子"がドリームキャストに初登場。ノベルタイプのアドベンチャーになって帰ってきた。

今回描かれるのは、大学受験に失敗した主人公が、アメリカから急きょ帰国した井上涼子と過ごす数ヵ月の出来事。涼子ちゃんの家で過ごすふたりの同居生活にはどんなときめきが待っているのか？

⬆人気の井上涼子がドリームキャストに。涼子ちゃんお帰りなさい！

⬆テキストを読み進めることで物語が進行。キャラの気持ちがよくわかる。

⬅涼子ちゃんとテニスをプレイ。浪人生がこれでいいのか？

ハラハラドキドキのイベントがめじろ押し

サターンで4作発表された"井上涼子"シリーズ。本作は前作までのシリーズとストーリー上のつながりがあるわけではなく、改めて高校生の涼子の日常が描かれることになる。ここでは、そんな涼子の生活のひとコマをちょっとだけ紹介しちゃう。それにしても彼女の家で過ごせるなんてうれしいね。

⬆り、涼子ちゃんのパジャマ姿だぁ～。オレの理性大丈夫か!?

今回は涼子ちゃんのお家に同居♥

⬆涼子ちゃんと七夕。短冊にはどんな願いを書いているのかな？

➡やさしい涼子ちゃんが捨て犬を拾ってきた。"コロちゃん"と命名。

より魅力的になったキャラクター

涼子ちゃんとの同居生活は楽しみだけど、ほかの女の子の存在も気になるところ……。そんなファンの方に朗報。本作では多彩な女の子が登場することになっているのだ。まずは涼子の親友の中山りえちゃん。そして、新キャラとして八木沢恵ちゃんの存在も明らかに！　彼女たちとはどんなことがあるのかな？

⬆➡涼子ちゃんの家にりえちゃんがやってきた。いわゆる両手に花ってヤツですか？

➡父の仕事の都合で渡米したが、ある目的のために単身帰国したのだ。

井上涼子

➡涼子の親友。シリーズのファンにはおなじみ。元気ハツラツの女の子。

中山りえ

➡新キャラ恵ちゃん。ドラマCDには登場したらしいけど……。

夢のつばさ～Fate of Heart～

発売日	7月発売予定	発売元	キッド
ジャンル	アドベンチャー	開発元	キッド
価格	6800円	通信機能	対応（ホームページ、データダウンロード）
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 70パーセント

昨年プレイステーションで発売され、好評を博したテキストタイプのアドベンチャーが、満を持してドリームキャストに登場。

主人公は、複葉機を操縦して大空を自由に飛びまわることにあこがれる17歳の少年、深山直人。物語はそんな直人の前に突然現れた謎の女の子・瑞雲しずくを中心に、直人の幼なじみ深山勇希といった個性的な4人の女の子との関わりが描かれることになる。ノスタルジックな雰囲気が人気を集めた作品なのだ。

⬅選択肢で展開が変化。どの子との物語が紡がれる？

⬆直人の父親はセスナ機を操縦していて行方不明になった。

➡直人の幼なじみ勇希。直人に淡い思いを寄せる。

気になるドリームキャスト版のオリジナル要素は？

ドリームキャスト版では前作で使用されたイベントCGの半数以上を修正。また、新規グラフィックも多数用意している。そのほか、おまけシナリオの追加や、シナリオダウンロードも予定されているのだ。

⬇直人のもとに居候することになった不思議な少女なのだ。

➡ドリームキャストオリジナルの勇希のグラフィック。

オリジナルのグラフィックを多数追加!!

AIR

発売日	今夏発売予定	発売元	NECインターチャネル
ジャンル	アドベンチャー	開発元	NECインターチャネル
価格	未定	通信機能	未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	VGAボックス
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 85パーセント

待望久しいドリームキャストへの移植が決定された、ファンタジータッチのアドベンチャー『AIR』。この夏の発売が待ち遠しいところだが、今回は新たに公開されたビジュアルとともに、オリジナルとなるボイスキャスティングを紹介する。

⬅⬆大道芸をしながら旅を続ける主人公と、旅先で出会った3人の女の子との出会いが描かれる。

気になるボイスキャスティングは？

役名	声優
国崎往人	緑川光
みちる	田村ゆかり
霧島佳乃	岡本麻見
霧島聖	冬馬由美
神尾観鈴	川上とも子
神尾晴子	久川綾

Memories Off 2nd

発売日	9月27日発売予定	発売元	キッド
ジャンル	アドベンチャー	開発元	キッド
価格	未定	通信機能	未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 45パーセント

ファンが首を長～くして待っている本作だが、登場キャラがついに発表された。今回はその中から3人を紹介しよう。前作で好評だった、"せつなさ"というテーマは本作でも受け継がれるとのこと。どのような物語が描かれるのか？

白河ほたる
高校三年生。ただいまピアノコンクールに向けて猛特訓中。

飛世巴
明朗快活な女の子。家事全般をこなすのが特技らしい。

南つばめ
22歳。高校の臨時教師。文学をこよなく愛する。

本作の舞台は……？

本作の舞台となるのは"桜峰"。前作で描かれた"藍ヶ丘"の隣り町という設定だ。郷愁を誘う町並みだが……。

software schedule ソフトウェアスケジュール

待ちに待った『PSO Ver.2』が発売延期に!! と思ったら延びたのはたったの1週間。ああ、よかった。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	NET	対応周辺機器等
	2001年5月発売予定					
31日	エクソダスギルティー ネオス	アーベル	6800円	ADV	○	VGA
	セカカガ【店頭版】	セガ	5800円	SLG		
	CRAZY TAXI 2	セガ	5800円	ACT	○	RC、PP、VGA
	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 廉価版	加賀テック	2800円	TBL		
	2001年6月発売予定					
6日	エルドラドゲート 第5巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
7日	PHANTASY STAR ONLINE Ver 2	セガ	4800円	RPG	○	KB、PP、VGA
14日	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	3800円	ACT	○	AS、KB、PP、VGA
	Confidential Mission	セガ	5800円	SHT	○	AS、GUN、PP、VGA
21日	クレオパトラ フォーチュン	アルトロン	5800円	PZL		VGA
	スーパーランナバウト サンフランシスコ編	クライマックス	3800円	ACT		
	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5	NECインターチャネル	7200円	ADV		VGA
	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5800円	SLG		
	ミス・ムーンライト	加賀テック	6800円	ADV		VGA
23日	SONIC ADVENTURE 2 注①	セガ	5800円	ACT	○	PP、VGA
28日	対戦ネットキミック カプコン&彩京オールスターズ	カプコン	5800円	TBL	○	KB、PP、VGA
	MAGIC:The Gathering	セガ	6800円	TBL	○	KB、PP、VGA
	ガンダム バトルオンライン	バンダイ	6800円	SLG	○	KB、VGA
	機動戦士ガンダム外伝 【BANDAI the Best】	バンダイ	2800円	SHT		
未定	カイアマスター 決戦! 世紀王伝説	カプコン	5800円	TBL		PP、VGA
	2001年7月発売予定					
5日	スーパーパズルファイターIIX for Matching Service	カプコン	5800円	PZL		AS、KB、PP、VGA
	US Shenmue	セガ	3000円	ADV		VGA
12日	ヘビーメタル ジオマトリックス	カプコン	5800円	ACT	○	AS、KB、PP、VGA
	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	6800円	TBL	○	KB、PP
28日	OUTTRIGGER(アウトトリガー)【マウス同梱】	セガ	5800円	ACT	○	KB、DM
	火焔聖母 ～The Virgin on Megiddo～	広美/スタジオライン	6800円	ADV		
	こみっくパーティー	アクアプラス	6800円	SLG	○	VGA
	こみっくパーティー 限定版	アクアプラス	7800円	SLG	○	VGA
	秘密 -暖かいた夏	スターフィッシュ	5800円	ADV		
	マリー&エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士1・2～	クールキッズ	7800円	RPG		PP、VGA
未定	夢のつばさ～Fate of Heart～	キッド	6800円	ADV	○	VGA
	スーパーロボット大戦α for Dreamcast	バンプレスト	7800円	SRPG		
	2001年8月発売予定					
8日	エルドラドゲート 第6巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
未定	カナリア ～この想いを歌に乗せて～	NECインターチャネル	価格未定	ADV		
	RUN=DIM	アイディアファクトリー	価格未定	RPG		
	2001年夏発売予定					
	井上涼子 ～ルームメイト～	データム・ポリスター	6800円	ADV		PP、VGA
	AIR	NECインターチャネル	価格未定	ADV		
	ALIEN FRONT	セガ	価格未定	ACT		
	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	価格未定	ACT		
	Candy Stripe～みならい天使～	セガ	価格未定	SLG		
	ぐるぐる温泉2(仮題)	セガ	価格未定	TBL	○	
	COSMIC SMASH	セガ	価格未定	ACT		
	GetBass 2	セガ	価格未定	SPT	○	
	DYNAMIC GOLF	セガ	価格未定	SPT	○	
	ダビつく2	セガ	価格未定	SLG	○	
	ちQのトモダチ	ネクステック	3800円	ETC		
	ファーネーション(仮題)	セガ	価格未定	RPG	○	
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	SLG		
	2001年9月発売予定					
27日	Memories Off 2nd	キッド	価格未定	ADV		
	2001年10月発売予定					
10日	エルドラドゲート 第7巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
	2001年秋発売予定					
	ビクトリーゴール2001(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	2001年発売予定					
	エアロダンシングi ファンディスク(仮題)	CRI	価格未定	ETC		AMS、KB、PP、VGA
	NHL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	NFL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	NBA 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	シェンムーII	セガ	価格未定	ADV	○	
	DERBY OWNERS CLUB ONLINE	セガ	価格未定	SLG	○	
	ToeJam & Earl	セガ	価格未定	ACT		
	パチスロ帝王DreamSlot(仮題)	メディアエンターテイメント	価格未定	TBL	○	
	バトルビースター2	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	SLG	○	MIC
	POWER SMASH 2	セガ	価格未定	SPT		
	Froigan Brothers	セガ	価格未定	ACT		
	Project Propeller Online(仮題)	セガ	価格未定	SHT	○	
	ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	価格未定	ADV		
	モンスターをつくろう!	セガ	価格未定	SLG		
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	ARPG	○	
	WORLD SERIES BASEBALL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	発売日未定					
	AOUA PANIC	セガ	価格未定	PZL		PP、VGA
	Innocent Tears(イノセントティアーズ)	グローバル・エンタテインメント	価格未定	SRPG	○	VGA
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	価格未定	ACT		
	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオン	バンダイ	価格未定	ACT	○	
	グリンチ	コナミ	オープン価格	ACT		
	K-Project(仮題)	セガ	価格未定	SHT		
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	価格未定	SHT		
	ジャーマン2	ヴィジット	価格未定	TBL		MIC
	新スペースチャンネル5(仮題)	セガ	価格未定	ACT		
	SEGA EXTREME SPORTS	セガ	5800円	SPT		VGA
	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	価格未定	未定	○	
	同窓会again	NECインターチャネル	価格未定	SLG		
	www.サッカー ～参加者募集!～	グリーンフライト	5800円	SLG	○	
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	SLG		
	パチってちょんまげ(仮題)	ハックベリー	価格未定	TBL	○	
	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン価格	ADV		
	ビックリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀(仮題)	セガ	価格未定	ARPG	○	VGA
	Braveknight	パンサーソフトウェア	価格未定	SLG		
	Fragrance Tale(フレグランステイル)	TAKUYO	価格未定	SLG		
	MSR - METROPOLIS STREET RACER -	セガ	5800円	RCG	○	RC、PP、VGA
	メルティースクール	カルチャーブレーン	4800円	TBL		
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	ACT		
	LiltherB ～リルハーブ～(仮題)	TAKUYO	価格未定	PZL		

ジャンル:ACT=アクション、ADV=アドベンチャー、SHT=シューティング、SLG=シミュレーション、RPG=ロールプレイング、ARPG=アクション・ロールプレイング、SRPG=シミュレーション・ロールプレイング、RCG=レース、SPT=スポーツ、PZL=パズル、TBL=テーブル、ETC=その他
周辺機器:AS=アーケードスティック、RC=レーシングコントローラ、KB=ドリームキャスト・キーボード、GUN=ドリームキャスト・ガン、FC=つりコントローラ、AMS=アスキーミッションスティック、MIC=マイクデバイス、DM=ドリームキャスト・マウス、PP=ぷるぷるぱっく、VGA=VGAボックス

※発売スケジュールは5月21日現在のものです。
※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。
※"NET"欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。
（http://www.d-direct.ne.jp/、またはTEL 03-5352-1500）
※注① 6月23日、24日限定で"バースデイパック"を販売

ただいま！ 好評レンタル中!!

全国に約600の店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全16タイトルを紹介。

SONIC ADVENTURE International(アクション)	チューチューロケット!(パズル)
ゾンビリベンジ(アクション)	スペースチャンネル5(アクション)
ダイナマイト刑事2(アクション)	バーチャファイター3tb(アクション)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(シューティング)	突撃!てけてけ!!トイレンジャー(シューティング)
バーチャコップ2(シューティング)	ROOMMANIA#203(シミュレーション)
レンタヒーローNo.1(RPG)	BLUE STINGER(アドベンチャー)
バーチャストライカー2 ver 2000.1(スポーツ)	Get Bass(スポーツ)
あつまれ!ぐるぐる温泉(テーブル)	シーマンえさディスク(その他)

※5月21日現在

次号予告

next

ファミ通ドリームキャスト8月号

次号のファミ通DCは緊急特集をはじめとしたドリームキャスト情報をお届けします!

©SEGA / SONIC TEAM

『シェンムーII』、
『ソニックアドベンチャー2』はもちろん
『カルドセプト セカンド』など
期待のゲームタイトルの最新情報から
ファミ通DCならではのオリジナル企画まで

絶対買い逃せない8月号は、6月30日(土)発売 特別定価590円

CALENDAR&SCHEDULE

カレンダー&スケジュール

	日付	スケジュール
MAY	30 WED	ファミ通DC 7月号発売
	31 THU	CRAZY TAXI 2 エクソダスギルティー ネオス 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 廉価版
JUNE	1 FRI	
	2 SAT	
	3 SUN	
	4 MON	
	5 TUE	
	6 WED	エルドラドゲート 第5巻
	7 THU	PHANTASY STAR ONLINE Ver 2
	8 FRI	
	9 SAT	
	10 SUN	
	11 MON	
	12 TUE	
	13 WED	
	14 THU	CONFIOENTIAL MISSION CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
	15 FRI	
	16 SAT	
	17 SUN	
	18 MON	
	19 TUE	
	20 WED	
	21 THU	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5 プリンセスメーカーコレクション ミス・ムーンライト クレオパトラフォーチュン スーパーランナバウト サンフランシスコ編
	22 FRI	
	23 SAT	SONIC ADVENTURE 2
	24 SUN	
	25 MON	
	26 TUE	
	27 WED	
	28 THU	MAGIC : The Gathering 対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ ガンダム バトルオンライン
	29 FRI	
	30 SAT	ファミ通DC 8月号発売

編集後記

●「愛と誠」が文庫マンガで発売されていたので買ってみた。あの「きみのためなら死ねる」という名セリフは知っていたけど、主人公の言葉じゃなかったのね。意外でした。（池村）

●GWは散々な天気だったけど、最近やっと暖かくなってきて気分もうきうき。これで仕事もばっちり……はかどるわけないんですよ、これが。（古屋）

●何となく恐れ多くて遠慮してきたんだけど、縁あって、ついに荒井画伯に似顔絵を描いていただきました。次号で載るかも、載らないかも。どっちにしても、感無量です。（え）

●セガ開発会社探訪シリーズを担当するようになってはや数ヵ月。ホント楽しいです、取材が。いろいろな開発者の方とお話できて、俺幸せです。（ノリック）

●プロの作るフレンチトーストは、卵をパンに絡めて（あまり浸しすぎないのがコツ）きつね色になるまで焼いたあと、さらにオーブントースターで3、4分焼くそうです。やってみたらおいしかったです～。（にっしー）

●最強（?）のガンプラ、MGシリーズを作り続けてはや半年（短い）。6体目が棚に並んだ。新作はグリプス戦役や逆シャアへと移行しつつあるが、ハイゴッグ切望。（みのちん）

●現在（5月14日）E3取材の準備中。明日から海外だぁ。がんばれ俺。英語がまったくできないけど、最新E3情報満載で本が出ますように。がんばれ俺。（加藤政樹）

●思いどおりにいくより、思いどおりにいかない人生のほうがおもしろい。もがいてこそ成長があるってもんだ。（ムネタツ）

●先日、ビデオで見たカンフー映画、『片腕ドラゴン』。ゲームをも凌ぐオモシロキャラが大暴れ。ヨガマスターの必殺技は"逆立ち"! わけわからん! オススメ!!（いのふえ）

●最近メールでやり取りすることが多いが、先日遠くへ行ってしまった友人から奇麗な字で書かれた手紙が届いた。なんだか無性にうれしかったよ。（あさごろう）

●「ボーイズ ドントクライ」って映画を観たんだけど、主演女優の体当たりの演技が……。体当たり過ぎてちょっと痛々しい。しかもこの話って、実話なんだよね～。（すけお）

●いま食玩が熱いんだよね! その中でも、とくに燃えて集めていた海洋生物なのに、完全コンプリートならず……。なんだかこれこそ俺の人生を象徴してる? こんなことに不完全燃焼したくないんだけどな……。（コブラ小林）

●チョコエッグとかフィギュアとか興味ないはずなんだけど、最近『巨人の星』のガチャガチャを見つけて、ちゃぶ台返しのシーン獲得に執念を燃やしてます。（NORIKO）

●「本当のところ、ぼくたちも、ギリギリまで粘ったんですよ」「儲かったらまた、ハードを作れたらな、と思うんですよ、本当に」。E3セガのクリエーターたちが言っていた。会社はビジネスであるが、クリエーターの心にはつねにピュアな部分が多く残っている。それがすばらしい作品につながっている気がしてならない。（本誌編集長 相沢浩仁）

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通DC編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU DC

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	助川ミツ子
編集委員	北根紀子
編集スタッフ	小林利治／松井宗達／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔 鈴木規康／遠藤栄昭／古屋陽一／池村慎一
制作スタッフ	井上圭司／大山朝子
フォトグラフ	St Atom／浅山美鈴／長谷川朗
進行	川合昇／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
編集協力	石井ぜんじ／氏家雅紀／馬波レイ／籠谷クリストフ 加藤久人／青山北代／酋澤真二／善之字元師／小池麻里子 坂上裕／佐藤大作／杉林充章／田川ラメ夫／伊達平／田中和也 ちゃっきー／戸塚伎一／藤田芳典／増田美帆
制作協力	井澤俊二／風間新吾／さいとうりか Kプラスアートワークス（小林博明）／小林えみこ 斉藤かよこ／佐和健治／ジオグラフィカ（木村明咲子） フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／森理絵 高橋義孝／芝智之／渡部千里／狩俣久美子／尾久順一 高橋敬子）／松島浩一郎／山内大助／平野清之 ゆずりはさとし／キンダイ
広告営業	増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋喜／堂前秀隆
制作購買	長友勝明
海外特派員	みちよ パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03-5433-7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

Dreamcast
菅野ひろゆき監督作品
EXODUS Guilty NEOS
エクソダスギルティーネオス
同じ場所だけど、まったく異なる時代…
このゲームでは、過去に起こしたできごとが、未来へ影響を及ぼします。
紀元前の太古に隠されたアイテムが、現代で発見されたり、
はるか彼方、未来で得られた重要な手がかりが、
過去において、新たな物語の扉を開けるかもしれません。
このマルチタイム・ザッピングシステムは、
時代を超えたパズルを解く思考力が、プレイヤーに要求されるのです。
感動必至の冒険活劇RPGアドベンチャーを、いま貴方のもとへ。
完全無欠マルチタイム・ザッピングシステム
主人公を切り替えて謎を解き明かす
マルチタイム・ザッピングシステム搭載
冒険活劇RPGアドベンチャー
'01年5月31日(木)発売予定 ¥6,800(税別)
Abel
◎新住所に変わりました◎
株式会社アーベル 〒114-0013 東京都北区東田端1-13-10 ツインビル田端A 3F http://www.abel-jp.com/ E-mail:office@abel-jp.com
オリジナルイラスト CARNELIAN